ДЕТУС

ЛЕГЕНДА

неадекватный сеттинг для системы «Дикие Миры»

Оригинальная идея: Кирилл «Дориан» Румянцев

В книге используются материалы авторов: Дориан, Indigo, Silent Prophet

В книге использовались произведения художников: Луис Ройо, Оливер Ледруа

Информационная поддержка: PHB Games (http://phb-games.ru), Мир Ролевых Игр (http://rpg-world.org)

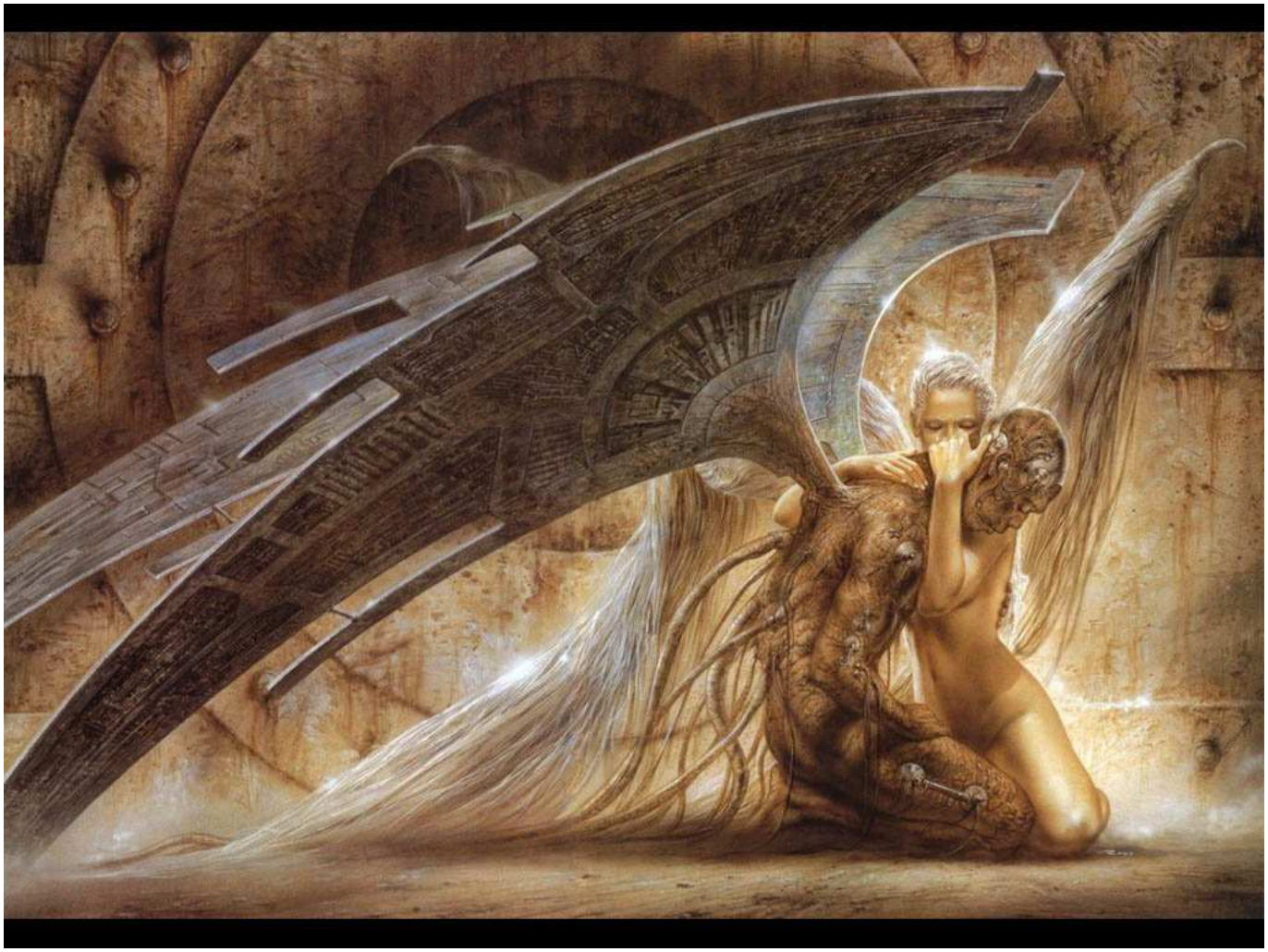
От автора

Приветствую тебя.

Безумно рад, что сейчас ты читаешь эту книгу. Мне хочется многое рассказать тебя, но сейчас я даже не знаю как начать. Попробую просто рассказать тебе, зачем я это делаю.

Мир «Детуса» - достаточно своеобразный мир для ролевой игры. Он намеренно выставляет напоказ некоторые аспекты, которые мы привыкли скрывать за бездушной маской политкорректности и приличия. Нет, ни в коем случае я не призываю здесь к бунту против устоев общества, просто я предлагаю игрокам играть не марионеток, а живых существ. К тому же, одна важная деталь всегда должна быть не забыта: мир этой игры не имеет ничего с нашим миром. Это асоютно не похожий на реальный мир социум, живущий по своим законам, которые не связаны с человеческой этикой и моралью.

Одно важное замечание – если вы считаете, что затронутые здесь вещи выдают в авторе прыщавого девственника-молокососа, двинутого на сиськах – прошу вас, отложите книгу и никогда ее больше не трогайте. Она не для вас. Вы все равно не сможете абстрагироваться от реального мира. Идите лучше во что-нибудь попримитивней играйте – Dungeons & Dragons, например.



Пролог.

Кастрат!!! – женский крик разрезет пустую площадь. Слышатся глухие металлические удары, как будто бы кто-то бьет стальной перчаткой по металлической земле. – Мразь!!! Пустотелый евнух...

Постепенно крики сменяются плачем. Она редко плачет – Орден не терпит слабых. Но она – самка, а самка должна плакать. Хотя бы изредка.

Лэда встает с холодной земли, вытирая слезы. Случайно касается груди, соски еще горячие, возбужденные предстоявшей, но, увы, не случившейся страстью. Он отверг ее – теперь ей опять предстоит искать самца для своих потомков.

Лэда застегивает плащ. Под ним она нагая – сегодня она шла не на бой, а на случку. Да и потом, в Прейскуранте никто никогда не посмеет причинить вред рыцарю. Так что доспех не нужен.

Из дымки выныривает клинок и плавно опускается в руку девушки. Черный метал слегка светится – он чувствует эмоции хозяйки. Хотя и не совсем верно – она в печали, а клинок считает, что пришло время крови. Девушка убирает клинок за спину, и кризалис-плащ учтиво обнимает его, намертво закрепив смертоносное лезвие.

Лэда идет в никуда.

Златовласка отрывает голову от вздыблемой, разгоряченной плоти сегодняшнего клиента. Почему он не смотрит на нее? Его тело говорит, что он хочет ее, но взгляд бездонных черных глаз устремлен в неизвестность. Почему?

Златовласка готова разрыдаться. Она разве так плоха, что не может очаровать рыцаря? Но она юна, полна сил, а дестопианцы вылепили ей идеальное тело: узкая талия, крутые бедра, стройные ноги и большая, тяжелая грудь. А волосы? Какая еще лемура может похвастаться золотыми волосами? Только она. А он на нее не смотрит.

Златовласка снова заглатывает плоть клиента, стараясь своими ласками вернуть его к себе.

Тор шел не потому, что был обязан Лэде. Ее заслуги мало волнуют его. Свою самку он еще не хочет, он слишком юн – но он должен сказать это ей в лицо. Уже потом, когда воительница выплеснет ему в лицо свою ненависть, он отправится в покои лемура и будет трахать лучшую из ласок Прейскуранта. Не потому, что это нужно, просто потому, что Лэда должна понять, насколько она ему безразлична. Иначе она никогда не отстанет от него.

А так она всего лишь постарается его убить.

А это – нормально.

Легенда темного ЭТОГО.

Когда Панкреатор наконец угомонился и удовлетворился количеством своих детей, он задумался о том, как строить их будущее. В его голову пришла такая мысль: разделить Вселенную на несколько слоев и отрядить по одному дитю на управление каждым конкретным слоем. При этом между слоями установить

«нерушимые-непреодолимые» барьеры, чтобы в процессе управления «не списывали» друг у друга.

Исполнив задуманное, Панкреатор растворился в непознанном, обещав вернуться и проверить, что и как они сотворили со своими мирами. А дети остались.

Тем временем вечность продолжала свой стремительный полет, а слои жили своей жизнью. Каждый из Детей Панкреатора управлял своим миром, творил, разрушал, упорядочивал... Пока не случилось вот что...

Их было двое – Светлокрылая Хорус и Темноокий Детус. Будучи еще совсем маленькими и живя под присмотром Панкреатора, чувствовали они сильную привязанность друг к другу. А уж после того, как Отец решился на свой замысел и разделил детей, тоска друг по другу совсем им души загрызла. И (как это обычно в сказках бывает) надумали они (как – непонятно, и, честно говоря, уже не важно) пробить дыру в «нерушимом-непреодолимым» барьере, разделявшем их миры, дабы коротать вечность в любви и согласии... Ага, разбежались.

Естественно, дыра была пробита, и влюбленные бросились в объятья друг друга. Как и миры, им принадлежавшие. Ну, надеюсь ваша фантазия способна представить, что случилось, когда два мира столкнулись со скоростью несущихся друг к другу истосковавшихся любовников...

Легенда светлого ЭТОГО.

Примечание: данный текст считается еретическим.

Когда Великий Отец сотворил вселенную и поставил своих детей управлять ею, Светлокрылой досталась самая прекрасная земля. Покрытая густыми зелеными лесами, согреваемая чудесным живительным светом, она несла на себе глубокие голубые реки, дарившие жизнь первым из нас.

Мы плодились и размножались, ведомые нашей прекрасной богиней. В те времена она ступала по земле вместе с нами, танцуя среди высоких деревьев и даря свою любовь самым достойным из своих детей.

Мы были счастливы в те времена...

А потом случилось ужасное. Темноокий Детус, брат Светлокрылой, воспылал завистью к счастью, что дарила нам Хорус. Его мир стал таким же темным, как его душа, и медленно умирал, плавая в астральной пустоте. Он же решился хитростью отнять то, что по праву принадлежило Светлой Богине.

Обманом он заставил богиню приблизиться к Великому Барьеру, разделявшему наши миры, и когда их разделяла лишь тонкая, но нерушимая грань мироздания, Детус привел в действие свой хитроумный план. Бестелесые создания проникли сквозь барьер, сковав Крылатую Госпожу, а Темный Бог прорвал Барьер, вложив в это всю энергию своего мира.

Это было ужасно. Бьющая из разрыва темная энергия крошила нашу землю, уничтожая целые государства. Дети Хорус умирали миллионами, воздух дрожал от криков тех, кто целыми городами срывался в пропасть обваливающейся земли. Те, кто еще помнят это до сих пор не могут спокойно спать...

К счастью, Богиня успела оставить нам надежду. Когда голодные лапы Темноокого смыкались над сияющей плотью Хорус, она разделилась – часть ее осталась свободной, но это малая часть. Большая часть сущности Крылатой заключено в ужасное порождение Темного Бога, клубящаеся в том месте, где был пробит Барьер.

Часть богини осталась с нами. Только часть, и она очень слаба. И поэтому мы, первые из детей Хорус, обязаны идти на темную сторону, сметая темных детей и стерая их города с лица того, что когда-то именовалось землей. И только если мы уничтожим их всех, сила Темного Бога ослабнет, и Богиня Вернется к нам.

Истинная легенда.

Два мира. Две легенды. Чья легенда правдивее? Я не знаю.

Кто прав? Темные, с легендой о Божественной Любви, или светлые, с легендой о Божественной Зависти?

Правда ли, что Светлокрылая Хоруса и Темноокий Детус предаются вечной любви среди обломков двух миров?

Правда ли, что Темный Бог держит в заточении Крылатую Богиню, и только отчаянное сопротивление последней не дает жадному Детусу поглотить светлый мир?

Я не знаю ответа. Спросите богов. Но я не уверен, что они ответят.

Мир темного ЭТОГО.

После столкновения миров темный мир преоразился. Некогда целая земля разбилась на множество осколков, парящих в пустоте. Дети Детуса долго приспосабливались к новой жизни. Порой процесс приспосабливания был очень жестоким, и целые народы уничтожались в войне за выживание целого мира. Но в результате остались только те, кто был достоин жизни.

Первыми среди темных детей стали Рацари Обливиона. Целая раса бледных людей была обращена в военную организацию, хранящую порядок среди всеобщего хаоса. Рыцари рождаются, учатся, сражаются и умирают только ради одной цели – дети темного бога должны выжить и рассказать Панкреатору историю своего мира и своего бога.

Вторыми после рыцарей стали дистопианцы, замкнутый народ ученых мужей, в одночасье сумевших пересмотреть весь свой быт. Ими были созданы ковчеги, гигантские парящие корабли, на которых они бороздят темное ЭТО. Наука стала религией, единственной целью их существования. Они стали верными соратниками рыцарей, даря им технологии, взамен получая защиту.

Третьей силой стали лемура, общество жриц похоти и страсти. Созданный Детусом по образу Крылатой Богини, эти персонификации любви нашли что предложить сильным мира за свое спасение. Лемура торгуют собой, своей уникальностью и идеальностью. Идеальные шлюхи, идеальные любовницы, идеальные боевые подруги.

Четвертой силой стали формаовщики – раса отвратительных карликов, живущих ради наживы. Дистопианцы торгуют высокой технологией, в то время как формовщики обеспечивают нужды детей Темного

всем тем, без чего быт стал бы ужасен. В своем железном городе Прейскуранте они создают и продают все то, без чего не может обойтись ни ласка, ни паладин.

Самый низ социальной лестницы заняли упыри – раса низменных и глуповатых созданий, выполняющих работу для остальных. Это самый многочисленный народ, представителей которого можно встретить где угодно. Упыри жалки и бызвольны в своем большинстве, хотя среди них иногда рождаются те, кто достоин перевернуть устоявшийся порядок.

По сравнению с временем до катаклизма, темный мир очень мал. Большинство его территорий было уничтожено, а то, что осталось в основном сгруппировано вокруг клубящегося и расчвеченногго всеми цветами НЕЧТО, где, судя по легенде, предаются вечной любви Хорус и Детус.

О времени и его отсутсвии.

Поскольку окружающее осколки ЭТО представляет собой изменчивое многоцветное сияние, лишенное звезд или других светил, перед обитателями остро возник вопрос измерения времени. Решение этого вопроса было предложено дистопианцами очень давно. Они создали Счетоводов Мгновений – гильдию, в обязанности которой входит управление Маховиком – гигантским механизмом/инсталляцией, построенной дистопианцами на одном из осколков. Внешне Маховик представляет из себя башню, на верхней части которой закреплен рычаг, двигающийся по кругу. Один оборот этого рычага, в народе называемый просто «Оборот Маховика», принято считать местным годом. Счетоводы Мгновений обслуживают эту инсталяцию, которая показывает не только «дни, недели, месяцы», но и «часы/минуты», то есть полностью замещает и часы, и календарь.

Но это еще не все. Так как Маховик виден не ото всюду, локальные представителсьтва Счетоводов были созданы во всех крупных поселениях. Технология их работы достаточно проста: локальные Счетоводы обслуживают механихмы, соединенные с Маховиком в сеть — таким образом в любой точке ЭТОГО всегда можно узнать время. Но не всегда за бесплатно.

История темного ЭТОГО.

К сожалению, занимаются иторическими изысканиями только малочисленная группа дистопианцев, поэтому полученные от них вседения крайне скупы и неточны.

Тем не менее, информация о нескольких серьезных событиях дошла до нынешних времен. О них и поговорим.

Пожалуй, самым заметным событием прошлого можно с уверенностью считать Ересь Спарды. Спарда был одним из лордов-рыцарей и первым военначальником Ордена Обливиона. Говорят, вскоре после столкновения миров он возглавил поход на светлую сторону через один из разрывов. Из похода он вернулся лишь с горсткой уцелевших – вся его армия погибла или пропала в светлом мире. Да и Спарда вернулся не совсем таким, каким был раньше. В его глазах загорелся странный свет.

Прибыв на доклад к Балтазару, Спарда внезапно напал на него. В ожесточенной схватке верховный лорд-рыцарь едва не погиб, и только своевременная помощь его ближайших советников спасла ему жизнь. Спарда же также не был повержен, ему удалось бежать из Цитадели.

Спустя несколько оборотов он вернулся с многочисленной армией, состоящей из тысяч самых разных существ. Считается, что он привел их из диких областей, лежащих в отдалении от НЕЧТО. Люпины, гигантские мохнатые чудовища, странные помеси людей и скакунов, бестелесые создания, изгоняющие души и подчиняющие себе тела жертв – все они пришли осаждать Цитадель на странных кораблях. И впереди войска шел Спарда, чьи скитания изменили его до неузнаваемости.

Та битва закончилась полным разгромом армии еретика. Сам Спарда был схвачен и приговорен к ужасающей своей неизвестностью участи – его сбросили в НЕЧТО. Некоторым сторонникам Спарды удалось избежать смерти, и до сих пор иногда можно повстречать страшных монстров в казалось бы обжитых и безопасных уголках ЭТОГО.

И еще одно замечание: есть пророчество, что когда Балтазар совсем изживет себя как верховный лорд-рыцарь Ордена Обливиона, Спарда вернется и разрушит Цитадель. Это верование также считается еретическим и рыцари, по приказу Балтазара, убивают всех, кого заподозрят в приверженности этому пророчеству. Тем не менее до сих пор культ Возвращения Спарды не был окончательно уничтожен. Истинное же значение и смысл Ереси Спарды известен очень малому количеству, и знающие предпочитают молчать, боясь за свою жизнь.

О Лотосе.

Не только дистопианцы владеют монополиями. Среди формовщиков есть самая богатая и влиятельная семья Гашогу, которая содержит последнюю плантацию лотоса. Эта плантация, расположенная в кратере потухшего вулкана, поставляет самый чудесный напиток — Нектар. Напиток очень дорогой, однако именно его подают в лучших домах рыцарей и лемура.

Также из стеблей лотоса производится специальная смесь, которую можно курить. Это удовольствие уже подешевле, но также остается уделом обеспеченных.

А что остается делать всякой швали типа упырей? Эти и им подобные гонят жуткую на вкус настойку из плесени и ржавых грибов, что растут на железных конструкциях. Кто-то даже пытется курить эту дрянь — но долго такие отморозки не живут.

Валюты темного Этого.

За все нужно платить — эту истину обитатели осколков усваивают еще в утробе матери. На самом деле в ЭТОМ нет одной устоявшейся валюты — запросы разных народов абсолютно непохожи. Поэтому каждый выходит из положения по своему.

Упыри и формовщики используттт фасеты — круглые металлические монеты. Производит их семья Макидаш — казначеи Прейскуранта. Фасеты принимаются на всех осколках формовщиков и упырей.

Дистопианцы в качестве оплаты за свои услуги принимают кровь. Кровь разных существ ценится по разному. Общество дистопианцев не зависит ни от кого, считается, что кровь нужна им для какого-то великого эксперимента. Кто знает?

Лемура за свои услуги берут разную плату: это может быть семя, услуга или вещь. Может быть договор. В каждом конкретном случает все решается между продавцом и покупателем.

И только у ордена Обливиона нет своей валюты. Формовщики и упыри платят свои налоги кровью и фасетами. Этим рыцари расплачиваются с дестопианцами и лемура. Иногда рыцари расплачиваются своей кровью — это самая высокая цена, которую могут запросить дестопианцы.

Социальные группировки темного ЭТОГО.

Общество темных неоднородно, и в нем существуют разные течения, секты и организации. Большинство из них находятся вне закона и их члены подвергаются гонениям и преследованию обеспечивающими закон рацарями.

Фираксийцы.

Секретное общество фираксийцев возникло более 4000 оборотов назад. Началось оно с небольшого кружка упырей, которые считали, что принадлежат к новой, более развитой расе.

В основу философии фираксийцев лежит идея, что упыри по праву занимают положение серфов. Они не пытаются бороться, а потому заслуживают эту участь. Но не все: члены фираксийского движения – это те, кто нашел в себе силы бороться за свое собственное светлое будущее.

Члены этого общества весьма специфично относятся к своей идее. Слабым и безвольным не место среди их числа – и это нужно доказать рыцарям. Доказывать этот факт принято через силу, убивая наиболее высокопоставленных рыцарей Обливиона. Конечно, фираксийцы не брезгуют и более мелкими заказами, в основном для поддержания формы и получения текущей прибыли.

Внутри фираксианского движения присутвует жесткая иерархическая структура, сформировавшаяся под влиянием их философии. Они правда считают себя новой, совершенной расой, а потому любое движение по вертикали власти связано с личными достижениями. Нельзя стать членом Безмолвного Совета без того, чтобы пройти все нижние ступени.

А вот за провалы фираксийцы карают жестоко. Если ты не справился – значит ты неполноценен, а неполноценным нет места среди избранных. Так что провалившийся, но выживший фираксиец должен сам решить: закончить жизнь и отмыться от позора, или пуститься в бега, преследуемый своими бывшими собратьями.

Храм Спарды.

Организация, за одно упоминание о которой можно тут же лишиться головы. В этой организации состоят приверженцы Ереси, последователи, которые готовятся к возвращению Спарды. Говорят, что общество было создано одним из рыцарей, вернувшимся вместе с ним из светлого мира и рассказавшего правду о том, что на самом деле случилось с армией бывшего лорда-рыцаря.

Храмовники верят, что Светлая Богиня хитростью заманила Детуса в свои коварные сети. Обмануть влюбленного не сложно, а Детус истинно любил богиню. Есть мнение, что Панкреатор не просто так раздал своим детям миры – вернувшись, он одарит тех, кто выжил безграничной властью над всем пространством и временем. Именно в погоне за этой силой Крылатая Богиня посылает своих детей на темную сторону.

Шпионы храмовников есть на каждом корабле флота, среди каждого отряда ООСППЛ, в каждом городе темного мира. Они собирают информацию, обращают новых последователей и сражаются с порождениями света. Они знают, что светлые научились внедрять шпионов в ряды темных, и стараются уничтожеть таких при любой возможности.

Осколки Темного ЭТОГО.

Дело в том, что ЭТО необнородно, и островки-осколки свободно плавают в трехмерном пространстве. Поэтому составление точной карты является совершенно бесполезным занятием – порой скорость движения осколков довольно высока.

Так что определение территории привязано к самим осколкам, а не к их расположению относительно друг друга. Собственно, дальше мы кратко посмотрим на некоторые из них.

Цитадель.

Центральная обитель, резиденция Лорда-рыцаря Балтазара. Здесь находится генеральный штаб, церемониальная обитель и академия, где готовят новых рыцарей.

В Цитадели всегда полно народа. Региональные лорды-рыцари со свитой регулярно прибывают на доклад Балтазару, флотские курьеры связывают штаб с флагманами, просители и прихлебатели, лемура, формовщики, дистопианцы – все они ожидают аудиенции с Балтазаром или другими лордами-рыцарями, а то и с рядовыми членами ордена.

Цитадель расположена на крупном осколке, занимая не только всю его поверхность, но и все внутренее пространство. Это сотни коридоров, залов, апартаментов, бассейнов, арсеналов, библиотек. Ничто не стоит затерятся среди всего этого хитросплетения. К цитадели прикреплено несколько тысяч упырей, которые являются обслугой гостей и обитателей Цитадели. Конечно, здесь есть и рабы, однако их практически никогда не допускают до внутренних покоев, и потому встретить их можно разве что глубоко на дне осколка, выполняющих самую тяжелую и опасную работу.

Если смотреть на Цитадель с борта подплывающего к ней корабля, то можно увидеть, что громада состоит из трех башен. Центральная, самая массивная – это резиденция лорда-рыцаря. Рядом с ней расположена более высокая, но гораздо более тонкая башня – флотский навигатор, где расположено устройство дистопианцев, с помощью которого ориентируется флот. Третья башня, самая низкая, но не уступающая по массивности первой – академия.

Академия – это не только учебное заведение. Это сложный комплекс, призванный не только готовить новых рыцарей, но и оказывать целебные услуги пострадавшим в бою, хранить и накапливать необходимые рыцарям знания. Среди ордена есть даже специальная малая каста – лекторы, в чьи задачи входит обеспечение бесперебойной работы всех служб академии.

Академия также примечательна тем, что это второе место обитания безцветных сущностей.

Башня флотского навигатора – а также штаб флота, распложенный в ее основании – осуществляет координацию всех флотов (а их всего пять: Хронос, Криос, Рея, Анима, Атлас). Сама башня – это центральный ориентир, относительно которого производится маневрирование в эфире, и этим ориентиром пользуются не только рыцари, но и суда формовщиков и упырей. Рыцарям неизвестна технология, позволяющая это – дистопианцы поставляют приборы-навигаторы, которые, в свою очередь, и определяют положение корабля.

Прейскурант.

Гигантский летающий город-базар формовщиков, построенный ими ради того, чтобы не платить земельный налог лордам-рыцарям. Здесь заседает Продажный Совет – высший орган самоуправления формовщиков под управлением Игоря, мэра Прейскуранта (в совет входят 12 членов – по 6 от каждой корпорации, плюс мэр, сохраняющий нейтралитет). Такое положение ставит много вопросов – если Совет не расположен на территории домена, значит ли это, что он неподвластен лордам-рыцарям? И не ставит ли это корпорации формовщиков на одну ступень с орденом Обливиона?

Ситуация не разрешена – Продажный Совет не дает официальных заключений, прекрасно понимая, что любое из них не принесет им ничего, кроме убытков. Это положение не совсем устраивает Балтазара, но тратить ресурсы на приведение формовщиков к порядку сейчас просто нет. Так что вот такой аналог *status quo* существует уже довольно долго.

Сам город представляет собой просто Чудо Света какое-то. Состоящий из дешевого хлама, кое-как соединенного друг с другом – этот город строился из того, что приволок с собой каждый из будущих жителей-основателей. Вот и получается, что издалека город представляет из себя бесформенную массу железных конструкций, и при приближении к городу это впечатление только усиливается.

И не зря Прейскурант – базар. Действительно, это самая главная торговая площадка темного ЭТОГО. Сотни тысяч товаров со всех концов мира свозятся сюда: если вы что-то ищете и не можете найти даже здесь – значит предмет ваших желаний, скорее сего, просто не существует.

Прейскурант также примечателен тем, что в нем есть только один закон – пока ты вносишь долю в казну города – ты имеешь право находится в городе. Больше законов нет. Таким образом каждый свободный торгаш должен сам беспокоится о безопасности себя и своего бизнеса. И конечно, такой спрос на чужие жизни не мог не родить адекватного предложения – со всех концов ЭТОГО в город стекаются искатели легких денег, наемники: упыри, формовщики, сбежавшие рабы, иногда даже падшие рыцари или лемура.

Гавань Забвения.

Здесь расположены верфи рыцарей Обливиона. Именно здесь сходят крейсеры рыцарей, составляющие военный флот детей Детуса. В гавани используется труд рабов, поэтому летающие пирамиды дистопианцев – частые гости в этих краях.

На верфях большая текучка кадров – корабли собирают прямо в ЭТОМ, и нередки случаи, когда целые секции строительных лесов обрушиваются в пустоту. Жизни рабов все равно не стоят ничего – дистопианцы сваливают сюда самый плохой товар, который не годится для Арены или частных заказов.

Руководство верфью осуществляет лорд-рыцарь Лепрекаус. Фактически, это второй человек в ордене Обливиона. Его домен является самым защищенным и безопасным – Лепрекаус, конечно, жестокое чудовище, но он верит в закон. Нарушитель здесь никогда не уйдет безнаказанным, однако тот, кто сумеет доказать свою невиновность будет свободен.

Часть верфей сдается в аренду корпорациям и частным лицам. Это обеспечивает достаточно стабильный доход – формовщикам не выгодно иметь собственные верфи, когда все уже готово и от арендаторов требуется только плата.

Арена.

Дом дистопианцев совмещает в себе множество вещей: это и гигансткая арена, где проводятся самые известные гладиаторские игрища, и темные храмы-лаборатории, в которых священники постигают новые аспекты своей технорелигии, и гигантские залы, где собраны самые ценные и самые непонятные артифакты, выбрасываемые из НЕЧТО.

Многие считают, что это и есть та самая Дистопия, что некогда была столицей их государства. Ходят слухи, что и Колыбель, где производятся новые дестопианцы также находится здесь. Эта информация, однако, никак не подтверждается самими хозяевами арены. В любом случае ни один не-дистопианец не ступал в Дистопии со времен катаклизма.

Попасть на арену может любой, уплативший цену за билет. Игры проводятся регулярно, и их часто посещает рыцарская знать.

Обед.

- Ты что себе позволяешь, сука?

Крик перекрывает даже стоящий в таверне шум. Кто-то поворачивает любопытную голову, кто-то прододжает как ни в чем не бывало заниматься своим делом.

- Ты должна была подать мясо с кровью, тварь! – широкоплечий рыцарь в кроваово-красном кризалисе хватает служанку-упыриху за волосы и бьет головой об стол – С кровью, мразь, с кровью!!!

Девушка пытается что-то возразить, однако через разбитое лицо слышиться только стон. Рыцарь снова бьет ее лицом об стол. В отдалении стоит хозяин таверны, по его лицу струится пот – он знает, что закончив со служанкой красный рыцарь примется за него.

Благородный мучитель переворачивает служанку на спину и упирается коленом ей в грудь. Девушка уже почти потеряла сознание, но резкая пощечина на миг возвращает ей разум – как раз в этот момент рыцарь, поудобнее обхватив ее голову, резко, почти без хруста, отрывает ее от тела.

Фонтан крови вырывается из обрубка шеи и заливает сидящую напротив Лэду. Красный рыцарь водружает голову мертвой служанки на поднос с мясом. Лэда хищно улыбается своему спутнику.

- Хозяин!!! Подь сюда! – с этими словами старый формовщик чуть ли не седеет на глазах, но всеже приближается к паре. – Вот так выглядит мясо с кровью. – спокойно говорит красный рыцарь, указывая на удивленное выражение головы на подносе. – И если в следующий раз мясо будет опять сухим, на этом подносе будет лежать твоя голова. - Ты понял Максимилана?

- Д-да, милорд... – хозяин, наконец, понял, что сегодня он выжил. Уфф.

Чуть позже...

Кризалис Лэды плавно стекает с ее тела, шаг за шагом открывая его жадному взгляду Максимилиана. Шея, грудь, живот, бедра, голени – наконец она полностью нага перед его взором, нага и беззащитна. Он подходит к ней и резко тергает ее за тугую черную гриву волос. Она податливо откидывает голову назад, и он впивается зубами в ее горло. Одинокая струйка крови скатывается по ее шее, взбирается на упругую грудь, слегка задерживается на возбужденном соске и красной цепочкой капель срывается вниз.

Она стонет. Он отрывается от нее и толкает. Она падает на ложе. Рядом лежат два упыря – брат и сестра, их они выпили перед тем, как перейти друг к другу. Юноша и девушка также наги – перед смертью они долго любили друг друга, под взглядами Лэды и Максимилиана. Они стояли над молодыми любовниками, а в миг высшего наслаждения одновременно набросились на них. Лэда убила юношу, выпив его неземное удовольствие вместе с кровью, Максимилиан вырвал девушке сердце и испил его, вобрав в себя счастье женщины, которую любили.

Кризалис красного рыцаря стремительно опадает с него, рассыпаясь на отдельные куски. Теперь он тоже обнажен, Леда видит причудливую вязь татуировок, идущую от его члена до самой шеи. Он возбужден, его грудь, иссеченая шрамами, двигается словно гигантские кузнечные меха.

Лэда призывно раздвигает ноги. Ее лоно готово вобрать в себя всего Максимилиана. Он идеальный самец – сильный, свирепый. Она проводит рукой по груди, гладит живот, опускается еще ниже и вводит в себя указательный палец. Ее тело изгибается в сладкой судороге, из уст вырывается стон, и в этот момент он отбрасывает ее руку и набрасывается на нее. Его член проникает во влажное, готовое к нему лоно, его руки вжимают ее плечи в постель. Он начинает энергично двигать тазом, каждый раз сильно ударясь об нее. От этого его член проникает очень глубоко, но именно это Лэде сейчас и надо. С ним она хочет забыться...

Чтож, я рассказал о мире, теперь пришла пора рассказать об обитателях этого мира.

Рыцари Обливиона.

- Прорыв!!! – вопль с мачты поднимает их на ноги. Взгляды обращаются на Барьер. Вот оно – черное пятно разрыва, от которого режутся глаза. Они знают, что это свет льется оттуда, но в этом мире света нет. Он здесь пришелец.

Она встает на ноги рядом с ним. На ней обтягивающее короткое платье, сшитое из стальных чешуек. Рыжие волосы собраны в хвост, тугой у основания и свободный в конце. Такой же, как и она.

Она смотрит на него, но он на нее не смотрит. Его взгляд прикован к фигурам, проникающим сквозь барьер в их мир. Крылатые созднания строятся в свой обычный боевой порядок. Все как обычно – именно осознание этого и сковывает льдом его сердце. Как обычно тяжело, через силу, неся гигантские потери они отобьются, а потом вернуться в Цитадель зализывать раны. И к ним приведут новеньких, еще юных рыцарей...

В последний раз его раны зализывала она. И ради всей любви, что дарит Детус своей возлюбленной, он больше не хочет, чтобы приходили новые. Он хочет, чтобы рядом была только она.

Она берет в руку длинный, слегка изогнутый клинок и поднимает на него свои бездонные глаза. Он обнажает свой меч, наклоняется к ней и прикасается к ее губам, единственным на свете губам, которые снова привели его из вечного мрака в мир живых.

Детус! Ради твоих детей мы жертвуем самым дорогим! Но мы не готовы жертвовать всем!

Главенствующее положение среди детей Детуса по праву занимает Орден Рыцарей Обливиона. Считается, что они были созданы по образу и подобию самого Детуса, а потому очень гордятся этим фактом и ставят себя выше остальных. Не раз в древности из-за подобного отношения вспыхивали жестокие войны, однако во времена "слияния" именно рыцари стали той силой, что обеспечила хоть какой-то порядок на стороне темных.

Основная функция рыцарей - управление и поддержание порядка. Это аналог дворянства. Почти каждый участок территории темных имеет своего лорда-рыцаря. Это более высокий ранг, достигнув которого рыцарь получает право управлять каким-то районом осколка. Лорд-рыцарь имеет право устанавливать законы, судить, карать и поощрять своих вассалов. Но он также обязан и защищать их любой ценой от любой опасности.

Это не раса и не призвание, рожденый рыцарем может стать только рыцарем или погибнуть в процессе обучения. Правда, иногда случается так, что рыцарь бежит из ордена, облекая себя на вечное изгнание. Такие рыцари называются павшими, и за ними ведется настоящая охота. К счастью, количество павших весьма мало.

Физиология: Рыцари являются гуманоидами и состоят из представителей двух полов. Они живородящие млекопитающие с абсолютно белой кожей и глазами с красной радужной оболочкой. Так как в их мире нет солнца или иного подобного небесного светила, пигментации кожи тоже нет - отсюда и цвет. Волосяной покров у обоих полов есть только на голове, цвет волос может быть абсолютно любым и в процессе жизнедеятельности несколько раз меняется. Живут они нормально по местным меркам (по меркам человеческого летоисчесления - несколько тысячелетий).

Рыцари способны питаться любой органикой, однако предпочитают теплую кровь (возможно, прямо из жертвы). Это предпочтение основанно на том факте, что именно кровь насыщает их наиболее эффективно.

Социальная структура: Общество рыцарей неоднородно, в нем выделяются несколько четких сегментов.

Главенствующее положение занимают лорды-рыцари во главе с верховным лордом-рыцарем Балтазаром. Это высший орган управления в темном ЭТОМ. Положение лордов-рыцарей незыблемо, так как они являются персонификацией закона и порядка не только в рядах ордена, но и среди всех остальных народов.

Каждый лорд-рыцарь владеет доменом – территорией, на которой он устанавливает свои законы, взимает дань и жителей который он обязуется защищать. Вообще, защита обитателей доменов является наиважнейшей задачей правителей.

Практически любая земля в темном ЭТОМ является собственностью одного из лордов-рыцарей. Исключение составляют: Прейскурант - город формовщиков, Арена - центральная обитель дистопианцев, а также территории, лежащие очень далеко от НЕЧТО.

Вторым по значению сегментом ордена является Флот. Это передовая линия обороны, патрулирующая окресности НЕЧТО в поисках разрывов в барьере. Через разрывы в темное пробираются порождения Хорус, и флот обязан не позволить им добраться до городов.

Иногда случается так, что НЕЧТО исторгает из себя странных и опасных существ. В таких случаях флоту приходится уничтожать их пока они не причинят неприятностей. Хотя дистопианцы занимаются сбором порождений НЕЧТО, в случаях опасности они предпочитают действовать из-за спины флота, собирая то, что уцелеет после сражения.

Служба на флоте является очень почетной обязанностью для рыцаря Обливиона.

Третьим сегментом являются «Отряды Очищения Скверны и Поддержания Престижа Лорда» (ООСППЛ). За этим пафосным и громоздким названием скрываются рыцари, которые несут службу непосредственно в доменах. Это не столь престижно, как флот, но не менее необходимо как для уничтожения тварей, прорвавшихся через блокаду, так и для поддержания порядка в вверенных отряду территориях.

Также на не менее важным сегментом является Академия, расположенная в Цитадели. Здесь старые, умудренные опытом рыцари готовят молодых, обучая их техникам боя и темным искусствам Обливиона.

Прочность: Их кости необычайно прочны, поэтому рыцари начинают игру с **Бодрость** к8. Их максимум в этой характеристике может достигать к12+6.

Благородство: Рыцари являются правящей кастой темных. Такое положение дел дает им **Обаяние** +2.

Дитя Ужаса: Все рыцари имеют способность проецировать свой гнев, вгоняя жертву в ужас. Они могут использовать силу **Страх** и имеют 5 ПС для этого. Эти ПС перезаряжаются со скоростью 1 ПС в час.

Хладнокровие: Рыцари обладают иммунитетом ко всем болезням и ядам, за исключением селчаки.

Кровавое Зрение: Рыцари способны «видеть» теплую, живую кровь. Даже в полной темноте любое существо с теплок кровью является освещенной целью для рыцаря, так как он видит сеть сосудов в теле жертвы.

Триумвират: Рыцарь должен выбрать одну из трех специализаций:

- **Берзерк**: Берзерки – основа воинства Ордена. Стремительные, безжалостные, они сеют смерть и разрушение среди врагов. Только смерть может остановить берзерка в бою. При посвящении берзерк получает *Дикую Ярость*.
- **Чемпион**: Чемпионы – очаги спокойной выдержки на поле брани. Своим присутсвием они вселяют ужас в сердца противников. При посвящении чемпион получает *Клинок Обливиона*.
- **Паладин**: Паладины – единственные, кто удостоился особой печати Детуса при сотворении. Эта печать дала им сверхъестественные способности. При посвящении паладин получает *Символ Детуса*.

Ролевая игра.

Играя за рыцаря, следует учитывать, что ваш персонаж – вершина эволюции, венец творения, и все остальные народы зависят от вас и не могут прожить без вас. Вы – закон, вы – мораль, вы – сущность этого мира, и этот мир создан для вас, а вы - для него.

У вас нет плохих, низменных, неправильных, несвоевременных желаний – вы и только вы решаете, когда и что уместно в каждой конкретной ситуации. Отрезать голову слуге за то, что он облил вас водой? Вы в своем праве. Забрать понравившийся товар с прилавка формовщика? Вы для него жертвуете жизнью и он обязан подарить вам то, что пришлось вам по вкусу.

Не стесняйтесь своих желаний. Но...

Тем же временем вы – последняя опора этого мира, без вас и вашего присутвия светлые сотрут последнее упоминание о Детусе. Всегда, помните – всегда защищайте тех, кто ниже вас. Это – единственное, на чем держиться этот мир.

И несмотря на то, что вы вправе творить все, что посчитаете нужным – не переусердствуйте. Даже у вас могут быть враги, и порой они куда более могущественны, чем вы, хотя и ниже по происхождению.

Лемура.

Примечание: слово «Лемура» не склоняется.

- Ты раскисаешь, сестра! Ты слишком изнеженна. Это неправильно.

- А ты черезчур брутальна. Это тоже не самый красивый недостаток.

Элури, старшая из сестер, берет в руку кубок и выпивает его одним глодком. Часть драгоценной жидкости проливается на холодный металлический наряд, одетый на ней.

Илани сидит перед большим зеркалом и расчесывает волосы. Длинные, густые черные волосы. Через зеркало она бросает взгляды на старшую сестру. Она опоздала всего на несколько мгновений, но этого достаточно. Элури – старшая.

Дверь открывается, и в будуар входит юный упырь с подносом. На подносе – Нектар и мясо. Почти идеально. Юноша ставит поднос на стол и собирается уходить, однако внезапно застывает на месте.

Илари снимает платье. В нем ей неуютно – ласке куда как вольготней в естесвенной среде. Она потягивается, и задержавшееся на бедрах платье скользит на пол.

Элури усмехается. Ей эти игры не интересны. Она живет не в будуаре – ее дом на холодной, сколькой от крови палубе. Рядом с теми, кто стоит насмерть перед лицом поголовного уничтожения. С ними она идет в бой, с ними проводит ночи, им дарит последние наслаждения или поздравляет с достижениями. Судьба бича.

Усмехнувшись, Элури уходит. Пусть сестра мучает юнца. В конце концов, и в будуаре, и на палубе они обе рано или поздно предстают в своем естесвенном виде. И тогда они идентичны, как две сестры, делившие одну утробу.

История гласит, что представители этой расы появились на свет случайно. Тоскующий Детус породил первую лемура, мечтая о Хорус. Увы, первая была лишь слегка похожа на Светлокрылую. Тем не менее лемура была дарована свобода стать одной из детей Детуса.

Время шло, и лемура размножались. Это стал малочисленный народ, достаточно скрытный и не особо допускающий чужаков на свою территорию. В то же время они стали весьма полезны для других фракций.

Дело в том, что в момент сотворения Детус тосковал по любимой, и первая лемура получила дар – она стала персонификацией любви. Увы, не такой, какую дарила Светлокрылая. Лемура – персонификация страсти, но страсти разрушающей. Для них любовь – лишь способ удовлетворения плоти, душа в процессе не участвует. Зато страсти им не занимать.

Собственно, в обществе темных лемура – «постельные игрушки». Они поставляют ценный товар – себя – тем, кто желает и способен оплатить счета. Это не проститутки в привычном нам понимании, это скорее жрицы, возводящие удовольствие плоти в ранг искусства.

Услугами лемура пользуются многие. Очень часто они оказывают эскорт услуги рыцарям или высокопоставленным формовщикам. Их можно встретить в караванах дистопианцев. Иногда их можно встретить даже среди ожесточенной схватка, ибо лемура не только «подстилки», но и воины, причем гораздо лучшие, чем формовщики или дестопиацы.

Физиология: Лемура – гуманоиды, исключительно самки. Обладают кожей зеленоватого оттенка, пропорции тела похожи на рыцарские. Они размножаются половым путем, причем в качестве самца может выступать любой другой вид – все равно лемура способна родить только лемура.

Ростом лемура бывают от ста пятидесяти до двухсот тридцати сантиметров. Вес может варьироваться в очень широких рамках. Но вне зависимости от пропорций любая лемура все равно остается прекрасной.

Социальная структура: Общество лемура не обладают сложной социальной структурой. Они практически не заинтересованы в таких тонких материях, как власть, богатсво, статус. Философия лемура строится вокруг секса – это валюта, которой они привыкли расплачиваться.

Лемура обитают небольшими группами по три-пять особей, причем они не делают предпочтений между оседлым и кочевым образом жизни. Есть несколько более крупных групп, которые расположены в крупных городах и цитадели.

Во главе всех лемура стоит Графиня. Это выборная должность, которую обычно занимает самая опытная лемура. Так как самки весьма активны, они прекрасные воины и нередко служат во флоте и ООСППЛ вместе с рыцарями, заодно «убивая» двух зайцев. Военнизированными лемура управляет воевода – опять же, по аналогии с графиней, выборная должность, достающаяся самой лучшей воительнице.

Ангельская Внешность: Лемура создавались по подобию Хорус, а потому обладают непередаваемой красотой лица и тела. Они – совершенные создания. Все лемура получают **Обаяние** +4.

Садисткая Натура: Философия лемура гласит, что «боль – лишь удовольствие наоборот». Они не получают пенальти за боль от ранений. Наоборот, они получают бонус на все броски, равный количеству ран, которые они получили.

Изащность: Лемура начинают игру, имея **Ловкость** к6. Максимальная величина **Ловкость** равна к12+4.

Нимфа: Лемура переполнены энергией и не всегда способны адекватно давать ей выход. Если хотя бы раз в «день» лемура не займется сексом или не примет участия в схватке, она получает -4 на все броски, связанные с **Умом** или **Духом** и их навыками, так как адреналин не дает ей сконцентрироваться.

Дуальность: Лемура должна выбрать одну из двух специализаций:

- **Бич**: Это каста дев-воительниц, тех, кто скрашивает будни воинов-рыцарей. Они не только сражаются во флоте или ООСППЛ, но и спят с этими воинами. Бичи – превосходные воины, которые равнозначно ценят и кровавую ярость битвы, и обжигающие ощущения экстаза.
- **Ласка**: Ласки не стремятся к войне, их призвание – балы, пиры да вечеринки. И здесь им нет равных. Такой разнузданности, такого разврата и царстра низменных удовольствий, как вокруг них нельзя найти больше нигде. Даже самки рыцарей берут уроки у ласок лемура.

Ролевая игра.

Если вы считаете, что предаваться сексуальным играм во время ролевой игры – некрасиво, постыдно и недостойно вас – вы явно выбрали не тот типаж персонажа. Я, конечно, не призываю вас набросится на другого игрока и заняться с ним страстными извращениями прямо на столе – но если вы решили играть лемура, помните, что вы – это похоть, это страсть, секс, желание и все, о чем мечтают ваши потаенные желания.

Если вы боитесь, что игроки или мастер будут смотреть на вас косо – вы явно выбрали не ту игру. Идите лучше в ДнД поиграйте, или в ВтМ, например. Лемура – совершенная шлюха, причем она возвела свою профессию в ранг философии и смысла жизни.

Хорошенько подумайте, стоит ли?

Формовщики (*Binara Forma Corpora*).

- Карлик! Иди сюда.

«Покупатель» - думает Киша и нехотя выходит из-под навеса. Перед прилавком стоят две лемура: высокая черноволосая ласка и мелкая, наверно еще совсем юная ученица с золотыми волосами.

Дамы одеты подобающе своему статусу: грудь старшей охватывает черный топ с глубоким декольте, отчего грудь похожа на два тугих шара. За спиной топ переходит в длинный, до самой земли, подол, а спереди оставляет навиду узорные черные трусики и высокие кожаные сапоги. Ученица нага – из всей одежды на ней лишь воздушная накидка, совсем прозрачная – девушка как раз в том возрасте, когда ее показывают всем потенциальным клиентам. Ласкам нечего скрывать: товар – это они сами.

Киша пристально рассматривает дам. От юной, почти детской наготы ученицы он чувствует сильное напряжение собственных штанов – девочка уже прекрасна, а через пару оборотов чудеснее создания на темной стороне не будет.

Обслужив, он убирается обратно под навес и провожает пару взглядом, раскуривая набитую ржей трубку. О таких самках он может только мечтать – а ведь всего десяток оборотов назад ласка сама привела бы к нему девочку, да еще и уговаривала бы его взять ее первым. Эх, времена.

Тогда он был полноправным членом Продажного Совета, одним из самых влиятельных личностей Прейскуранта. Он позволил себе расслабиться – и тогда более молодой и нахальный формовщик просто напросто подсидел его – и все, никому не нужный торгаш оказывается на улице.

Тогда от него отвернулись все: жена, друзья, дети... Все, что осталось – эта хибара на окраине города да кучка непонятного хлама, которым он зарабатывает себе на пропитание...

Достаточно своеобразное общество карликов своей древностью может поспорить с рыцарями или дистопианцами. На заре становления они определили для себя свои ценности и в течении тысячелетий оттачивали собственное искусство. А что у них за искусство?

Формовщики, или как они сами себя называют, ***Binara Forma Corpora*** – это целый народ, живущий ради прибыли. Формовщики не интересуются ничем, кроме презренного металла. Некоторые считают, что это стремление наживы ограничивает их потенциал, но тем не менее эти карлики создали эффективное общество, имеющая что предложить сильным мира сего и порой являющееся просто необходимым.

А дело все в том, что общество формовщиков разделено на две равные части – «корпорации», как бы выразился представитель этого народа. Эти корпорации находятся в постоянной вражде, однако в отлии от остальных, они не пускают кровь друг другу, а стараются всеми силами выбить друг друга «из бизнеса». Такое положение вещей обеспечивает формовщиков необходимым количество адреналина, не давая плыть по течению и отсеивая слабые особи.

Сами формовщики делятся на три касты: корпораты, иждевенцы и бунтари. Корпораты – это действующие сотрудники обеих корпораций, которые действуют во благо процветания своего народа. Иждевенцы – это те формовщики, которые в силу каких-то причин лишены возможности приносить пользу корпорациям и просто тихо живут где-нибудь в глуши. И, наконец, проблемная каста – бунтари – это те, кто считает существующий порядок неправильным, и всячески саботируют деятельность корпораций. Бунтари обычно скрываются от остальных каст, предпочитая селиться отдельно и периодически совершать набеги на фабрики корпоратов.

Карлик: Формовщики – мелкие создания, рост которых чуть превышает метр. Поэтому все атаки по ним получают пенальти -2.

Гадкий и Вонючий: Мало того, что натуральный запах формовщика способен вызвать рвотные позывы даже у светоча, так и мордой они вышли далеко не красавцы. Так что они получют Обаяние -4. Правда, это не распространяется на самих формовщиков (среди формавщиков данное пенальти не учитывается), для которых чем пахучей и ужасней – тем более привлекательней.

Бонус Грань: При создании персонажа формовщики получают одну дополнительную «бесплатную» грань.

Ролевая игра.

Вы готовы к тому, что остальные будут считать вас персонажем второго сорта? Ну так расслабтесь – зато вам многое позволено. Вы думатете этот гордый рыцарь может позволить себе завалить ту смазливую упыриху? Ха, да его на смех поднимут, да еще и прозвище приклеют, например «Мерзотрах».

А вот вам все позволено, правда в рамках закона рыцарей. Вы – червяк, и порой на вас просто не буду обращать внимание. Ну так пользуйтесь этим. При грамотном подхоте жить вам будет куда легче и спокойнее, чем более высокородным.

Дистопианцы.

- Но, кардинал, вы сами предложили нам этот план. – рыцарь стоит перед большим стеклянным сосудом, в котором плавает безкожий дестопианец. – И мой господин согласился возместить все расходы.

Из динамика раздается скрипучий голос.

- Я всецело уважаю вашего господина, но должен заявить – он ВСЕГО ЛИШЬ возмещает расходы. Это я переправляю светлые технологии в его логово. Это на моих кораблях сидят избранные рабы. Да если хоть один из них попадет под патруль – меня уничтожат.

Широкая дверь отъезжает в сторону и в зал входят пятеро: четыре послушника и юноша с розовой кожей.

- Приносим свои извинения, господин кардинал, ваш наряд готов. – один из послушников толкоет юношу к резервуару.

Кардинал приникает к стеклу с внутренней стороны, с вожделением осматривает голого юношу.

- Прелестное тело, прелестное. – Он поворачивается к рыцарю. – Если вы позволите, я переоденусь, и мы продолжем за трапезой.

Рыцарь равнодушно смотрит в сторону, один из послушников всаживает шприц с зеленоватой жидкостью в затылок юноши. Тот еще ничего не понимает, лишь с ужасом смотрит на отвратительное бескожее создание перед собой.

Внезапно его тело выгибается дугой, а из рта вырывается ужасный крик боли, преходящий в клокотание и бульканье, когда внутренности его начинают выходить вместе с рвотой. Элексир разжижает его нутро – плавятся кости, растекаются внутренности, тает кровь – все это выливается на пол зеленовато-коричневой жижей, быстро впитываемой решетчатым полом.

Послушники держат тело за руки – точнее, за кожу рук. От юноши осталась только оболочка, и послушник разрезает ее на спине. Кардинал выбирается из своего чана и одевает кожу. Послушники шнуруют ее на спине и подают хозяину его наряд.

Кардинал оборачивается к рыцарю:

- Я готов отобедать. Составите мне компанию?

И улыбается прекрасным юным лицом.

Кочевники ЭТОГО, путешествующие между поселениями и барьером в поисках всего, что исторгает из себя НЕЧТО. В отличии от формовщиков, дистопианцы торгуют только тем, что им самим без надобности. Например, рабами и существами, выкидываемыми из НЕЧТО.

Внутри общества дистопианцев создана жесткая и сложная иерархическая структура, сродни церковной. Во главе стоит Архиерофант, который обладает абсолютной властью. Но, несмотря на звание, это не совсем церковь, и к служению Детусу они отношения не имеют.

Дестопианцы весьма скрытны – они предпочитают не выставлять на всеобщее обозрение свои внутренние процессы. На каждом ковчеге дестопианцев есть специально назначенная личность, которая ведет переговоры со внешним миром от лица всего корабля. В очень редких случаях, когда статус собеседника достаточно высок, обязанности преговорщика может взять на себя арихидьяк ковчега. С лордом-рыцарем Балтазаром переговоры ведет сам Архиерофант.

Чем же занимаются дистопианцы. Все их общество разбито на три направления: жрецы, работорговцы и геймеры.

Жрецы осеществляют руководство обществом дестопианцев, а также ведут высокотехнологические разработки. Именно их творениями стали крисалис и скричер, которыми пользуются рыцари Обливиона, и именно они создали Счетоводов Мгновений.

Работорговцы ведут торговлю с окружающим миром, предлагая любому желающему живой товар, исторгаемый из НЕЧТО. Тех, кого не забирают геймеры, или же они не подошли частным заказчикам, работорговцы по дешевки справляют на Верфи.

Геймеры – самая оседлая часть дистопианцев. В основном они располагаются в районе Арены, где регулярно устраивают Игры – представления, на которых ведутся гладиаторские бои. На этих играх рабы сражаются между собой, против чудовищ, выброшенных из НЕЧТО, а иногда против преступников или просто желающих продемонстрировать свои боевые искусства.

Физиология: Дестопианцы – гуманоиды с очень странной особенностью жизненного цикла. Время от времени их кожный покров начинает отмирать, и им необходимо заменять его. Для этого используется два метода: или кожа с рабов, или саркофаг – специальный костюм, в котором дестопианцу кожа не нужна.

Частота такой смены кожи не регулярна и зависит от многих факторов – возраста, морального и психологического состояния, рода деятельности.

Дестопианы – представители двух полов, однако они неспособны к размножению. Свое потомство они создают в специальном механизме – Колыбели. Только самые высокородные жрецы имеют доступ к Колыбели, которая по слухам располагается в Дестопии – крупном обломке, некогда бывшем столицей их теократического государства.

Бескожие: Дистопианцы крайне хрупкие создания из-за отсутвия кожного покрова. Повышение **Бодрости** при создании персонажа стоит 2 очка. В последствии повышение этой характеристики происходит обычными методами.

Умный: Дистопианцы очень умны. При создании персонажа их **Ум** равен к6, а максимум в этой характеристике составляет к12+2.

Оверкреативный: Дистопианцы способны создавать совершенно невероятные приспособления. Они начинают игру с гранью ***Аркана (Безумная Наука)*** и единственные могут приобретать грани ***Новая Сила*** и ***Пункты Силы***.

Ролевая игра.

Хм. Попробуем представить себе этаких псевдо-христианских священников, помешанных на торговле и научном прогрессе. Теперь возведем все это в абсолют. Понятно? Мне тоже нет.

Дестопианцы, пожалуй, самый странный народ Детуса. Высокомерные, развитые, на голову опережающие всех осталных вместе взятых в прогрессе – они, тем не менее ведут себя совершенно странно. Они не рвутся к власти, постоянно о чем-то думают и готовят свой жутко засекреченный «эксперимент».

Вот такие они. Как их играть? Честно, не знаю. Но, может, у вас получится...

Упыри.

Оттолкнувшись от стены, он перепрыгивает высокий забор и мягко, почти безшумно приземляется во внутреннем дворике. Удачно, так как прямо перед ним стоит стражник, спиной, и уже через мгновение кривой кинжал освобождает тугую алую струю из горла неудачника.

Он укладывает тело и бросается к дому. Через совсем небольшое время стражника хватятся, но он успеет закончить дело.

Он взбегает по отвесной стене и ухватывается за перила балкона. Рывком перелетает их и сталкивается лицом к лицу со служанкой-упырихой. Его руки заняты, а она уже начинает кричать. Он бьет ее головой в лицо, но поздно. Крик прозвучал – теперь он должен действовать еще быстрее.

Он выскакивает в коридор. Два стражника в доспехах и с обнаженными клинками бросаются на него. Он прыгает на стену, отталкивается от нее обеими ногами и наскакивает на одного из стражников. Резкий и точный удар, тело начинает биться в агонии – он уходит в кувырок как раз под пролетающим над головой лезвием.

Со спины на ноги, рука сама метает нож во второго неудачника. Как всегда в цель. Мысленно он усмехается, и уже летит к дверям спальни хозяина. Дешевая дверь не преграда – он проходит сквозь нее, раскидывая по комнате дождь обломков.

Постель, хозяин, две малолетние наложницы-упырихи. Совсем девочки, их он трогать не будет. Жирный хозяин – упырь, поднявшийся довольно высоко – забыл тех, кто ему помог. Зря, хозяева требуют вернуть долг. Кровью.

Упыри стоят на низшей ступени социальной лестницы. Они живут по собственному разумению, однако все остальные виды считают их персонами низшего сорта – и есть за что. Такого количества бесполезного отребья нет больше нигде. Тем не менее именно упыри составляют самую многочисленную (после рабов) группу.

Упыри, в принципе, предоставлены сами себе, и никого особенно не заботит их процветание. И они вынуждены сами заботится о своем выживании. Кто-то становится Мародером, и бороздит ЭТО вместе с такими же отщепенцами в поисках мусора, который можно урвать из-под носа формовщиков и дистопианцев. Кто-то нанимается на частную работу. Кто-то идет служить на флот. Каждый сам строит свою судьбу.

Физиология: Упыри – гуманоиды обоих полов. Этим фактом любят пользоваться формовщики, особенно когда средств «снять» лемура нет. Они обладают жилистым телосложением, и внешне производять впечатление довольно слабых существ. Это не так, физически упыри не слабее тех же рыцарей, хотя они не настолько «прочны».

Тупость: Упыри не очень умны. Повышение **Ума** при создании персонажа стоит 2 очка вместо одного. Однако впоследствии **Ум** повышается обычными методами.

Крепость: упыри начинают игру с **Бодрость** к6.

Сумеречное Зрение: Упыри обладают очень острым зрением. Они игнорируют любые пенальти за плохое освещение кроме полной темноты.

Бонус Грань: Упыри крайне разносторонни в выборе пути, а потому на старте получают дополнительную грань.

Ролевая Игра.

Изначально может показаться, что упыри проигрывают всем остальным по всем показателям. Это не совсем так.

Являясь, по сути, самым многочисленным из народов Детуса, упыри попадаются везде. Вы вольны собрать практически любого персонажа – это как конструктор, без четкой привязки к какой-то идее.

Пришла пора перейти на сухой язык повествования. Давайте я расскажу о правилах.

Архетипы персонажей.

Ниже приведен список архетипов для персонажей. Естественно, это просто примеры, которые должны вам помочь понять, что за персонаж должен у вас получиться. Если у вас уже есть четкое осознание, что каким персонажем вы хотите играть, играйте им, и забейте, если я здесь не привел похожего архетипа.

Антиквариатор. Антиквариаторами называют тех, кто скитается по осколкам мира в поисках всего, что может оказаться полезным и что можно продать.

Бандит. Рыцарей мало, и они не всегда способны поддерживать порядок повсеместно. Поэтому, особенно в районах, отдаленных от центра, вполне можно повстречать этих индивидуумов.

Исследователь. После катаклизма мир сильно изменился, и некоторые люди путешествуют по осколкам в поисках нового.

Инквизитор. Инквизиторы скитаются по осколкам в поисках тех, кто решился идти против устоявшегося порядка, будь это члены еретических орденов, аколиты секретных обществ или просто заблудшие души, усомнившиеся в правильности нынешнего порядка.

Торговец. Бродячих торговцев сейчас можно повстречать где угодно. Налог на землю постоянно растет, и самые бедные вынужденны скитаться от города к городу.

Пират. Рыцари сторожат или города, или зоны рядом с НЕЧТО. Естественно, в отдалении от НЕЧТО можно вполне напороться на пиратов.

Охотник. В мире, где нет света, овощи не растут. А потому питаются здесь мясом. Охотник – это тот, кто это мясо ловит.

Воин. Войну всегда есть чем заняться. Светлые проникают через барьер, чудовища терроризируют мирных упырей, формовщики устраивают набеги дург на друга. Опытный воин всегда в цене.

Наемник. Умеешь держать в руках оружие – тогда тебе всегда есть чем заработать на жизнь.

Шлюха. Одна из потребностей, которая всегда будет приносить доход.

Естественно, эти примеры не покрывают всех вариантов. Мало того, описания рас и так должно было дать вам массу идей для персонажей.

Персонажи: Грани и Подвохи.

Запрещенные Подвохи.

Хилый – запрещен для рыцарей.

Фома Неверующий - запрещен.

Запрещеные Грани.

Аркана, Сопротивление Аркане, Улучшеное Сопротивление Аркане, Удача, Большая Удача, Святой/Проклятый Воин, Паладин, Телепат, Новая Сила, Знатный, Пункты Силы, Иссушить Душу, Быстрое Восстановление, Улучшенное Восстановление, Маг

Новые Подвохи.

Падший (только для рыцарей или лемура)(Major)

Каким-то образом вы совершили страшное злодеяние в глазах рыцарей (нарпимер, измена) или лемура (нарпимер, убийство другой лемура). Отныне вы изгнанник — вы лишены всех привилегий, ваш социальный статус равен статусу упыря.

Новые Грани.

Фоновые Грани – эти грани могут приобретаться лишь при создании персонажа и никак иначе.

Фираксианец.

Требования: Новичок, Ловкость к8, упырь.

Персонаж принадлежит к фираксианскому движению. Особые методики обучения и тренировок сделали из него страшного противника. Все *Сюрприз*-атаки получают бонус +2 урона.

Боевые Грани – эти грани отвечают за специфические боевые способности.

Выпад

Требования: Новичок, Драка к8+.

Персонаж обучен длинным выпадам со своим оружием. Он получает +1 Досягаемость на все базовые атаки своим оружием ближнего боя.

Раскол

Требования: Опытный, Сила к8+.

Все атаки персонажа в ближнем бою игнорируют единицу брони.

Обычные Грани – это базовые грани, не принадлежащие к особым категориям.

Руника

Требования: Новичок.

Пресонаж получает 6 специальных очков, которые может потратить на руны.

Вечная руника

Требования: Новичок, Руника.

Персонаж получает дополнительные 6 очков, которые может потратить на приобретение рун.

Медиатор

Требования: Опытный, Дикая Карта

Особое состояние персонажа позволяет ему восстанавливать одно очко истинности за каждый час отдыха.

Истинная Душа

Требования: Ветеран, Дикая Карта, Медиатор

Персонаж находится в полном осознании своего места во вселенной, а потому восстанавливает одно очко истинности каждые два часа.

Истинный Разум

Требования: Новичок, Дикая Карта

Самосознание персонажа жает ему два дополнительных очка Истинности. Этот эдж можно приобретать более одного раза, но не чаще, чем один раз за ранк.

Социальные Грани – эти грани отвечают за социальные особенности персонажа.

Seducer

Требования: Новичок, Привлекательность.

Персонаж знает, как пользоваться своей привлекательностью в корыстных целях. Он может использовать **Треп** как **Тесты Воли** на персонажах противоположного пола (хотя иногда и своего пола). Персонаж получает свой модификатор **Обаяния** на этот бросок.

Профессиональные Грани – эти эджи отвечают за особые, профессиональные способности персонажей.

Guardian

Требования: Новичок, Ловкость к8+, Драка к6+, Внимание к6+

Персонаж может быть охранником или телохранителем. Пока он находится в 1” от персоны, которую он охраняет, все атаки по этой персоне автоматически переводятся на персонажа. Персонаж восстанавливает очко Истинности каждый раз, когда получает рану от такой атаки.

Правила.

Новая характеристика: Истинность.

У этой характеристики много совйств. Во первых, она является заменителем «фишек». Все **Дикие Карты** начинают с 2 очками Истинности плюс одно очко за каждый ранк. Это лимит, максимум очков Истинности, которое может «нести» персонаж.

Очки истинности можно тратить:

- Потратив одно очко, персонаж может перебросить любой бросок характеристики или навыка.
- Потратив два очка истинности, персонаж может получить дополнительное действие в раунд. Это действие не учитывается приподсчете пенальти за несколько действий.
- Потратив очко, персонаж может игнорировать пенальти за ранения в течении одного раунда.
- Потратив очко истинности, персонаж может активировать руну.
- Потратив четыре очка истинности, персонаж может исцелить одну рану себе или соратнику.
- Потратив очко истинности, персонаж может снять с себя эффект **Потрясения**.

Потраченные очки истинности восстанавливаются 1 очко за два часа отдыха или медитации.

В «Детусе» нет «фишек».

Бонусы к характеристикам.

Дольше вам будет встречаться различные бонусы и пенальти к характеристикам (Сила, Ловкость, Ум, Дух, Бодрость). Основное правило, касающееся этих бонусов таково: если персонаж получает бонус или пенальти на какую либо из характеристик, этот же бонус или пенальти применяется ко всем навыкам, зависящим от этой характеристики.

Даже в темном ЭТОМ вещи остаются все такими же востребованными. О них и поговорим.

Финансы.

Как уже было сказано, в качестве платы используются разные валюты. Основная денежная единица – фасета, маленькая монета из серебра. После столкновения миров вести поиск чистых металлов становится все труднее и труднее, а потому манеты достаточно редко встречатся. Но принимаются они везде.

Помимо манет используется и другой способ оплаты. Дистопианцы с всегда готовы сконвертировать кровь в фасеты. «Эксперимент», к которому готовятся дистопианцы, по всей видимости требует астрономического запаса крови, и они с удовольствием платят за каждый литр. Однако кровь разных существ оплачивается по разному.

По какой-то странной причине, дистопианцы не приобретают кровь существ, выбрасываемых из НЕЧТО. Также их не интересует кровь «диких» существ из отдаленных уголков ЭТОГО и животных.

Вот небольшая схема «конвертации»:

1 фасета = 1 литр упыря.

5 фасет = 5 литров упыря = 1 литр формовщика.

50 фасет = 50 литров упыря = 10 литров формовщика = 1 литр лемура.

100 фасет = 100 литров упыря = 20 литров формовщика = 2 литра лемура = 1 литр обливиона.

Примечание: для простоты подсчета примем, что живое существо содержит в себе 5 литров крови.

Для удобства все цены приведены в фасетах. В рамках правил 1 фасета равна 1$, таким образом цены из SWEX совпадают с ценами в Темном ЭТОМ.

Уникальное Вооружение Темных.

Скричер (Крикун).

Один из редких представителей высоких технологий, поставляемых дистопианцами. Его невозможно купить, его можно только заслужить.

Крикун – это пистолет, стреляющий голубоватыми сгустками энергии. Энергия эта поражает только органическую ткань (не важно, живую или мертвую).

В терминах системы крикун наносит 2к8 повреждений и полностью игнорирует доспех цели.

Скричер (Крикун)

Дальность: 12/24/48

Урон: 2к8

Скорострельность: 3

Боезапас: нет

Стоимость: нет, в продаже крикунов нет, их можно только заслужить в ордене или получить от дистопианцев в награду за оказанные им услуги.

Примечание: игнорирует любой доспех.

Полоскун.

Полоскуны в больших количествах производятся формовщиками. Это стандартное оружие сил ополчения, которое можно встретить почти повсеместно. Существуют три вариации полоскунов, различающихся силой и скорострельностью.

Полоскун – простой в обращении прибор, в качестве боеприпасов использующий литые безгильзовые пули. Боеприпасы просты в изготовлении и неприхотливы в хранении.

Полоскун, легкий.

Маленький, компактный, одноручный полоскун можно найти практически в каждом кармане. Благодаря своей высокой скорострельности он достаточно опасен, хотя его боезапас и не предназначен для долгого боя.

Полоскун, легкий

Дальность: 12/24/48

Урон: 2к6

Скорострельность: 2

Боезапас: 10

Стоимость: 50 фасет, 2 фасеты/обойма

Примечание: нет, ББ1

Полоскун, винтовка

Более серьезное оружие, повсеместно распространенное среди городского ополчения. Это оружие удобно своей поражающий дистанцией, поэтому просто иметь винтовку «про запас» считается вполне разумным.

Полоскун, винтовка

Дальность: 24/48/92

Урон: 2к8

Скорострельность: 1

Боезапас: 20

Стоимость: 120 фасет, 4 фасеты/обойма

Примечание: двуручный, ББ2

Полоскун, осадный

Тяжелый представитель, практически всегда используемый стационарно. Это оружие способно некоторое время просто заливать огнем небольшое пространство.

Часто осадные полоскуны ставят на корабли. В этом случае 2 полоскуна занимают одно рудие.

Полоскун, осадный

Дальность: 50/100/200

Урон: 2к10

Скорострельность: 3

Боезапас: 200

Стоимость: 2000 фасет, 50 фасет/обойма

Примечание: двуручный, ББ2

Разное оружие.

Что я хочу сказать здесь. Во-первых, из игры полностью удалено понятие веса предметов. Оно просто не нужно, эта лишняя информация, забивающая мозг игрокам. Мастер вполне способен на глазок определить, сколько персонаж может на себе утащить.

Во-вторых, у оружия нет показателя минимальной силы. Эта характеристика здесь тоже не нужна.

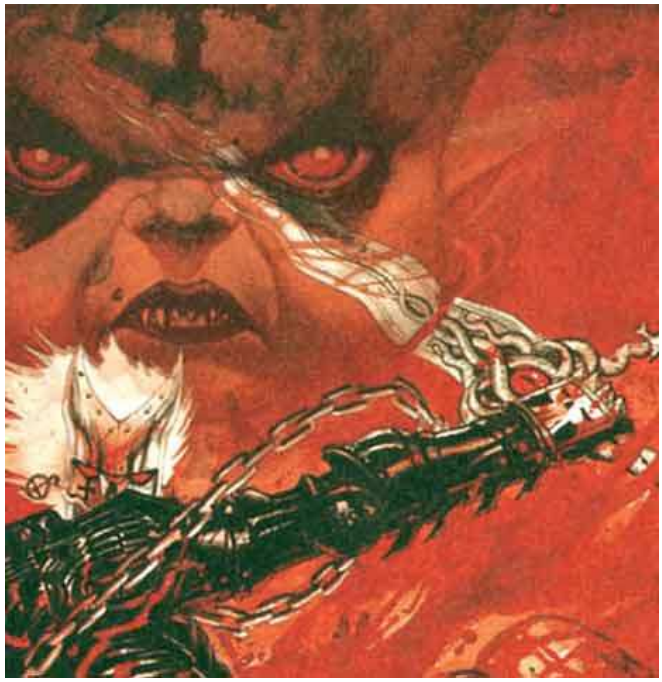
А в-третьих, вот вам примерный список всякого опасного хлама.

Оружие Ближнего Боя

Название	Урон	Примечания
Кинжал	Сила + к4	Цена: 25 фасет
Кистень	Сила + к8	Игнорирует щит, Цена: 200 фасет
Меч, двуручный	Сила + к10	Блок -1, двуручный, Цена: 400 фасет
Меч, катана	Сила + к6 + 2	ББ 2, Цена: 1000 фасет
Меч, длинный	Сила + к8	Цена: 200 фасет
Меч, шпага	Сила + к6	Блок +1, Цена: 350 фасет
Меч, короткий	Сила + к6	Цена: 200 фасет
Топор	Сила + к6	Цена: 200 фасет
Боевой Топор	Сила + к8	Цена: 300 фасет
Секира	Сила + к10	ББ 1, Блок -1, двуручный, Цена: 500 фасет
Кувалда	Сила + к8	ББ 2, Блок -1, двуручный, Цена: 400 фасет
Боевой Молот	Сила + к6	ББ 1, Цена: 250 фасет
Алебарда	Сила + к8	Reach 1, двуручный, Цена: 250 фасет
Лэнс	Сила + к8	ББ 2 если на коне, Досягаемость 2, Цена: 500 фасет
Пика	Сила + к8	Досягаемость 2, двуручный, Цена: 40 фасет
Посох	Сила + к4	Блок +1, Досягаемость 1, двуручный, Цена: 10 фасет
Копье	Сила + к6	Блок +1, Досягаемость 1, двуручный, Цена: 250 фасет

Дистанционное оружие (а также любой другой шмот) вполне можете брать из «Диких Миров). Оно все равно поступает из других миров, а потому больше зависит от мастерского решения.

Клинок Обливиона.



Длинный клинок из темного металла, выкованный в самых глубоких катакомбах Цитадели. Этот клинок при посвящении дается чемпиону, и это единственный способ легально заполучить этот меч.

В руках хозяина клинок получает ряд мистических способностей:

- Вне зависимости от дистанции, клинок всегда появляется в руках чемпиона как только он пожелает этого. Конечно, он может просто достать его из ножен, но данная способность особенно важна в том случае, если чемпион по какой-то причине лишился клинка или не может его достать. Клинок материализуется в руках чемпиона в начале следующего раунда после призыва.
- Клинок не может быть сломан или уничтожен пока хозяин не пожелает этого.
- Клинок может принимать форму любого меча (короткого, длинного, двуручного и т.д.) по желанию хозяина.

Дикая Ярость.

Уникальное оружие Берзерка — два тяжелых боевых топора (Урон: Сила + к8), соединенных шипованной цепью. Это оружие можно использовать несколькими способами: цепь позволяет драться только одним топором, оставив второй в креплениях кризалиса, или же один из топоров можно использовать как цеп (в таком случае оружие получает **Досягаемость** 1). Дикую Ярость нельзя сломать, в оружие заключена некая сущность, которая не позволяет топорам ломаться или тупиться. Секрет изготовления крайне засекречен.

Основное свойство этого оружия таково, что владелец может драться обеими топорами, совершая две атаки в раунд, при этом он не получает пенальти за двуручный бой вне зависимости от того, есть ли у него необходимые грани или нет.

Кризалис.

Уникальный доспех, которым пользуются рыцари Обливиона. Изначально был разработан дистопианцами, однако ныне оружейники Цитадели сами создают новые образцы.

Каждый из доспехов по своему уникален. У них есть некие общие черты, однако каждый кризалис собирается под конкретного рыцаря.

Система:

Итак, для того, чтобы приобрести кризалис, персонаж должен быть рыцарем Обливиона. Ношение кризалиса не-рыцарем является одним из страшнейших преступлений, наказанием за которое является смерть на месте.

Затем вы должны распределить 10 очков, приобретая за них различные свойства доспеха. Свойства таковы:

- **Броня** (2/4/6 очков). Соответственно, это защитные свойства доспеха. 2 очка – Броня 1, 4 очка – Броня 2, 6 очков – Броня 3.
- **Метаморфоза** (4 очка). Доспех может отладать способностью видоизменяться, меняя не только внешний вид, но и материал, а также форму. Тут уже все зависит от вашей фантазии, доспех может покрываться шипами (+2 повреждений при захвате), может отращивать крылься (и планировать при падении), становится простой одеждой и т.д. Мастер является главнейшим арбитром при определении возможностей метаморфозы. Метаморфоза активируется мгновенно по желанию рыцаря.
- **Репликатор** (3 очка). Доспех, оснащенный репликатором автоматически и мгновенно вылечивает первую полученную персонажем рану. Однако эта способность срабатывает ТОЛЬКО ОДИН раз за бой.
- **Руны** (разное). На доспех могут быть нанесены руны. Список рун смотри в приложении.

Каждый рыцарь Обливиона при старте получает свой доспех. Если он по какой-то причине лишится доспеха – его будут ждать жестокое наказание и задание, за успешное выполнение которого он получит новый доспех. Но чаще всего эти задания самоубийственны.

Костюм Дистопианца.

Как уже было сказано, некоторые дестопианцы предпочитают не использовать кожу рабов, а заключать свое тело в специальный контейнер-костюм, который защищает их от внешней среды. По умолчанию данный костюм не несет никаких дополнительных свойств, однако по желанию игрока может быть модифицирован.

Эго можно сделать доспехом, или вмонтировать в него разнообразные полезные приспособления. Все доплнительные приспособления приобретаются за отдельную цену. Сам косюм стоит 50 фасет. Список примерных вариантов смотри далее.

Костюм может быть покрыт рунами, но только через использования ***эджа «Руника»***.

Модификации костюма:

- *Энергетический Барьер* 30 фасет. Костюм получает броню +2. Эта броня не может быть отменена ничем, даже кикуном.
- *Боевые пластины* 15 фасет за пластину. Каждая пластина дает костюмы +1 броню. На костюм можно установить до 3х пластин.
- *Двигатель* 50 фасет. Костюм оснащен специальным двигателем, позволяющим дистопианцу летать. Это особенно полезно, когда дистопианец оказывается в ЭТОМ.
- *Оружие* разное. В кстюм может быть вмонтировано оружие. Мастр является главным арбитром в определении эффекта и стоимости.

Флот

Ниже представлены типичные классы кораблей, используемые не только в военном флоте, но и частными лицами и корпорациями.

1-мачтовый корабль

Эти маленькие быстрые суденышки можно повстречать вокруг любого осколка – кто только не использует их для самых разнообразных целей.

Ускорение: 2

Максимальная скорость: 3

Стойкость: 13(2)

Ранения: 1

Экипаж: 3+6

Орудия: 2

Цена: 15,000 фасет

Примечания: Тяжелая броня

2х-мачтовый корабль

Более крупные суда способны перевозить больше гурзов за раз, а потому более предпочтительны для коммерции.

Ускорение: 2

Максимальная скорость: 4

Стойкость: 14(2)

Ранения: 2

Экипаж: 8+16

Орудия: 6

Цена: 20,000 фасет

Примечания: Тяжелая броня

3х-мачтовый корабль

Эти суда являются этаким балансом между скоростью, грузоподъемностью и боевой мощью, а потому с равным успехом используются и торговцами, и военными, и пиратами.

Ускорение: 2

Максимальная скорость: 5

Стойкость: 16(4)

Ранения: 3

Экипаж: 15+30

Орудия: 12

Цена: 25,000 фасет

Примечания: Тяжелая броня

4х-мачтовый корабль

В основном суда этой категории являются военными – из них состоит костяк всех трех флотов рыцарей.

Ускорение: 3

Максимальная скорость: 6

Стойкость: 18(4)

Ранения: 4

Экипаж: 24+48

Орудия: 16

Цена: 60,000 фасет

Примечания: Тяжелая броня

5ти-мачтовый корабль

Эти плавающие крепости составляют первую линию обороны против прорывающихся светлых.

Ускорение: 2

Максимальная скорость: 5

Стойкость: 24(4)

Ранения: 5

Экипаж: 25+50

Орудия: 20

Цена: 100,000 фасет

Примечания: Тяжелая броня

Но не только обычные корабли бороздят пустоту между осколками. Часто можно встретить уникальные транспортные средства, о некоторых из которых я и расскажу.

Флагман.

Таких кораблей всего три: по одному во главе каждого флота. Поистине ужасающие парящие крепости, несущие самое разрушительное оружие – если хотя бы один из них развернет свои орудия против союзников – случится катастрофа.

Ускорение: 2

Максимальная скорость: 5

Стойкость: 26(4)

Ранения: 6

Экипаж: 30+100

Орудия: 40

Цена: нет

Примечания: Тяжелая броня

Скутер.

Небольшой четурехместный катер, созданный формовщиками по образу одного из кораблей, выброшенных в ЭТО из НЕЧТО. В отличие от обычных кораблей, он использует реактивную струю для передвижения.

Всего таких катеров не больше десятка – ими владеют богатейшие из темных.

Ускорение: 4

Максимальная скорость: 9

Стойкость: 14(4)

Ранения: 2

Экипаж: 1+3

Орудия: 1

Цена: 55000 фасет

Примечания: Тяжелая броня

Бортовые орудия

Дезинтегратор.

Наиболее совершенные и тяжелые орудия, устанавливаемые на самые большие корабли. Повреждения, наносимые ими – ужасны, один залп из нескольких дезинтеграторов уничтожает небольшой корабль вместе со всеми, кто был на борту.

Дезинтегратор стреляет сгустками белого света, при попадании в цель они взрываются, превращая в пыль все в небольшом радиусе.

Примечание: если дезинтегратор используется в бою, в котором участвуют персонажи, повреждения наносятся в радиусе малого взрыва. При установке дезинтегратора на корабль, он занимает 2 орудия.

Дальность: 50/100/200

Урон: 3к8

Скорострельность: 1

Стоимость: 6000 фасет

Примечание: Тяжелое оружие, ББ8

Бортовое орудие.

Это стандартная пушка, устанавливаемая на большинство кораблей. Она стреляет патронами, сходными с патронами для полоскуна. Это такие же литые болванки, разгоняемые силой взрыва до большых скоростей и пробивающие противника.

Дальность: 25/50/100

Урон: 2к8

Скорострельность: 1

Стоимость: 3000 фасет

Примечание: Тяжелое оружие, ББ4

Даже в мире, где бог – вещественнен и подтверждение его существования у тебя перед глазами, есть вещи, остающиеся сверхъестественными.

Символ Детуса.

Символ Детуса — это не вещь, а особый талант, которым при посвящении наделяется Паладин.

По правилам этот дар работает как Arcane Background, однако в нем есть несколько особенностей:

- У паладина нет навыка, который позволяет использовать заклинания. Вместо этого он использует свой **Дух**.
- У паладина всего 10 ПС, и не существует способа увеличить это число. Эти «пункты силы» восстанавливаются обычным способом: по одному в час.
- Все заклинания паладин «знает» с момента получения дара.
- Список заклинаний паладина: *Взрыв, Выстрел, Конус, Снятие, Удар, Оглушение.*

Руны Детуса.

Руны – это особые надписи, дающие предметам, на которые они нанесены, особые свойства и качества. В принципе, любой предмет может быть помечен руной, даже живое существо – хотя иногда «живые» руны действуют не совсем так, как ожидается.

Персонаж не может получить руны просто так – для этого он должен выполнить определенное требование. Например, рыцари Обливиона получают руны только через свой доспех и никак иначе.

Количество одинаковых рун не лимитировано. Например, персонаж может взять 2 руны Событий и использовать их для мгновенного перемещения между двумя точками.

Активация руны занимает одно действие и не требует броска. У каждой активации должна быть цель. Персонаж может активировать одну руну в день за каждое очко истинности.

Далее я привожу список самых распространенных рун:

Руна Печали (3 очка) – эта руна отождествляет с собой смертную тоску. Цель этой руны впадает в оцепенение и может только защищать себя, если проваливает бросок **Духа**. Эта смертная меланхолия длится столько раундов, на сколько был провален этот бросок.

Руна Видений (2 очка) – эта руна позволяет увидеть то, что по каким-то причинам сокрыто. Например, с помощью этой руны можно «видеть» спрятанные или потерянные вещи. Главное, чтобы носитель руны представлял, что он желает найти.

Руна Событий (4 очка) — эта руна работает исключительно в руках дестопианцев. После активации руна вешает «якорь» в том, месте, где в данный момент находится носитель руны. При повторной активации руна переносит носителя в это место мгновенно. Эта руна может запомнить только один якорь.

Руна Ярости (2 очка) – эта руна разжигает пламя ярости. Целью может быть и сам носитель руны, и любое другое существо в пределах зоны видимости. Цель впадает в дикую ярость, нанося удвоенные повреждения в рукопашной схватке. Однако в жаре битвы он мало заботится о том, чтобы защищать себя. Так что во время действия этой руны его **Блок** не может быть выше 4. Эффект руны длится количество раундов, равное Vigor цели.

Руна Страсти (2 очка) – уникальная руна, срабатывающая только в руках лемура. Цель этой руны теряет голову и становится одержимой любовью к лемура, владеющей этой руной. Эффект данной руны длится не больше сцены, и в порыве любви цель не может нанести лемура какой либо вред. Однако ясно мыслить цель тоже не способна – все-таки влюбляется как юнец. И ревнует также.

Руна Вожделения (3 очка) – уникальная руна, срабатывающая только в руках лемура. Цель этой руны становится одержимой такой похотью, что способна на все, дишь бы овладеть предметом своего вожделения. При этом в ход идут любые средства. Целью этой руны являются 2 существа: первая цель становится предметом вожделения, а вторая становится одержимой похотью. Эффект руны длится (20 – **Дух)** цели раундов.

Руна Силы (3 очка) — При активации эта руна «выстреливает» чистой «силой» в направлении цели. Цель должна провести бросок **Ловкости** с пенальти -4 и, в случае если бросок провален, она получает 4к8 урона и отбрасывается на 2к6 метров назад.

Руна Избавления (3 очка) — при использовании этой руны с цели спадают любые оковы. Даже если цель находится в захвате, захват мгновенно кончается.

Руна Дознания (4 очка) — после применения этой руны цель должна совершить бросок **Духа**. Если бросок провален — жертва может говорить только правду в течении сцены.

Я понимаю, прочитав все это ты все еще задаешься вопросами «Что курил автор?», «Где достать?» и «Как это вообще водить?». Здесь я буду тебе рассказывать именно о вождении.

Исторжение НЕЧТО.

НЕЧТО постоянно исторгает из себя всевозможные предметы и существ. Потом, после того, как существа попадают на рабские рынки, их «имущество» продается с обычных рынков. Поэтому игроки могут снаряжать своих персонажей любыми вещами, оружием и доспехами. Вы можете взять все, что угодно из любого сеттинга, написанного для **Диких Миров**. Финальным арбитром все равно остается мастер — тут его воля окончательна и обсуждению не подлежит.

Главное, что нужно помнить — этот сеттинг использует правила Way of the Brave из книги правил Deadlands (если вы используете Savage Worlds Explorer's Edition, то вам не нужно беспокоиться — это правило включено в книгу). По этому правилу холодное оружие добавляет к урону не число, а кубик.

Персонажи Темного Этого

Верховный лорд-рыцарь Балтазар.

Бессменный правитель ордена Обливиона, а по сути – правитель всего темного ЭТОГО. Балтазар занял свой пост сразу после катклизма, и с тех пор пережил всех, кто пытался сместить его с трона.

Однако в последнее время он стал слишком подозрителен. Особенно пристально он присматривается к молодому поколению рыцарей – ему кажется, что среди них много еретиков, посягающих на устоявшийся порядок. Именно поэтому он сам сейчас руководит Инквизиторами, и инквизиторы отвечают только перед ним.

Секреты:

У Балтазара только один секрет – он настолько одержим властью, что не может воспринять ни один довод, ни одну причину, почему ему следует изменить любое свое решение.

Венера

Необузданная сука, бороздящая темное ЭТО на своем флагмане «Вивисекция». Венера известна тем, что собственноручно лишает органов размножения всех мужчин, захваченных во время рейдов. Под ее руководством служат только женщины.

В то же время я не могу не отметить феноменальную удачливость этой трупной стервы – она стоит на первом месте в списке самых желанных жертв. За ней охотятся все, начиная от рыцарей и заканчивая СБ формовщиков. Как ей удается уходить из под носа лучших ищеек – настоящая загадка.

Секреты:

Венера – один из членов Безмолвного Совета Фираксианцев.

Спарда, Еретик

- А что было дальше? – она ждет продолжения рассказа, прерванного налетевшим шквалом эмоций. – Что стало с ним после?

Он смотрит в потолок и вспоминает. Не может понять, приятны ли эти воспоминания, или же ему нужно скорее забыть все случившиеся. Но это трудно, ведь в тот момент он мог поклясться, что ему открылась Истина.

- Потом он взял в руки штурвал и направил корабль в Разрыв. На него смотрели, как на сумасшедшего, ведь мы только что отбили атаку крылатых. Кровь моих павших братьев еще не успела стечь с палубы, а он вел нас, всего лишь горстку уцелевших, на другую сторону...

Т'ор споткнулся, вцепился руками в борт и приложил все силы, чтобы не упасть. Он очень устал. Смертельно. Палуба под его ногами накренилась, когда корабль рванулся с места, оставляя за собой шлейф обломков. Вокруг раздавались удивленные крики, хотя внутри него удивления не было. Только что, всего несколько мгновений назад он зарубил последнего крылатого гиганта, прорвавшегося через Барьер. Его разум все еще не вышел из транса, еще не освободился от связи с кризалисом и клинком.

Т'ор все же посмотрел на своего предводителя. Спарда, первый лорд-рыцарь этого домена твердо стоял за штурвалом, широко расставив ноги. Его кризалис сполз на пояс, обнажив покрытую шрамами белоснежную грудь. Длинные, такие же белоснежные волосы вились за его головой, отчего казалось, что это он несется к Разрыву, а вовсе не корабль с дюжиной уцелевших счастливчиков. Или они все уже перестали быть счастливчиками?

Т'ор помнит, как его браться прыгали за борт, предпочтя вечное скитание в пустоте ЭТОГО неизвестности прыжка через Барьер. Их можно понять – в ЭТОМ нет направления, им может посчастливиться – и тогда проходящий мимо ковчег геймеров подберет уцелевших. И неважно когда это случиться – они готовы ждать вечность.

Но он не мог себе этого позволить. Он связал себя клятвой со своим лордом-рыцарем, обязался всегда идти за ним. Даже тогда, когда тот готов был совершить самый ужасный, пожалуй, поступок в своей жизни.

- И ты не боялся?

- Я потерял рассудок от страха. Я даже не помню, что случилось, когда нос корабля проник в Разрыв.

Сознание не хочет возвращаться, только где-то совсем-совсем далеко словно кто-то кричит ему. Он не прислушивается, позволяет окружающей пустоте самой принять роковое решение. Но крики становятся громче – неведомый как будто приближается.

Он резко открывает глаза. В мозг оглушительной волной врывается крик – это кричит его меч, кричит от ужаса, ибо он не готов умереть. Т'ор отзывается, своими мыслями успокаивая истеричный клинок. Все хорошо, ведь он жив. Он чувствует, как кровь струится внутри его тела, ощущает холод кризалиса – тот тоже обеспокоен состояние носителя. Пробует встать, заботливый кризалис поддерживает его, обернувшись жестким доспехом. Из под руки вырывается фиолетовая дымка, принимает облик длинного тонкого клинка со сложной гардой и учтиво позволяет ему оперется на себя. Все они – единое целое, не могут выжить, если один из них умрет. Рыцарь, его кризалис и его клинок.

Т'ор смотрит по сторонам. Смотрит, и в его душе снова зарождается страх. Он все еще на палубе, наедине со своим лордом-рыцарем. Все остальные попытались спастись? Он не помнит. Он не хочет вспоминать, его возбужденный мозг и так готов разорваться от ужаса, от всего того, что лежит вокруг корабля.

Они все же смогли преодолеть Барьер. О, Детус, это невероятно. Они первые, кто своими глазами увидели мир, откуда Великая Любовь посылает своих смертоносных вестников. Этот мир сотворила светлокрылая Хорус. Он ужасен. Он полон ярких красок. Он полон света. Как это можно любить? Как? КАК?

Его учили - Детус и Хорус не могли вынести разлуки, не могли смириться с жестокой шуткой Панкреатора, разделившего вселенные. Его учили - их любовь была такой сильной, что вселенные столкнулись, стараясь слиться в одно целое. Его учили – там, где НЕЧТО порождает Барьер, там Детус и Хорус предаются вечной страсти, вечной любви, такой, какая может быть только у богов.

Но как он мог полюбить чудовище, сотворившее ТАКОЙ мир?

Она чувствует, как его лоб покрывается холодным липким потом. Он напуган, хотя с тех пор прошла не одна вечность. Воспоминания так и не покинули его, ведь он не может решится забыть.

Она убирает руку и наклоняется, чтобы коснуться губами его лба. Она чувствует себя немного виноватой

– это она заставляет его вспоминать. Она готова просить его прекратить, но знает, что этого не будет.

- И потом я увидел Спарду...

Первый лорд-рыцарь стоит на носу, шароко раскинув руки. Его кризалис валяется в ногах, рассыпавшись на сотню металлических осколков. Его клинок плавится, стекет по его руке, сжигет белоснежную плоть. Он кричит, но Т'ор не может понять – это не крик боли. Так кричат не умирающие, но те, кто увидел нечто гораздо ужаснее смерти. Т'ор пытается подойти к Спарде, опирается на борт корабля и свой меч, с трудом передвигает ноги. Но идет.

На палубу падает свет. Яркий, насыщенный, он заливает всю палубу. Т'ор поднимает глаза в надежде понять, что это...

Ее губы касаются его плоти, заставляя прервать рассказ. Он благодарен ей – ее язык заставляет его забыть обо всем. Даже ужасы света больше не тревожат его, пока ее голова размеренно покачивается. Его заполняют чувства к ней, вытесняя боль и страх воспоминаний.

Когда его страсть выплескиется из него, ее голова еще сильнее прижимается к нему, впитывает все его эмоции. Он расслабляет сведенные экстазом мышцы, позволяя телу опуститься на прохладные протыни. Она уже просто обнимает его, положив голову ему на грудь. Ее рыжие волосы шекочут его, стоит ей лишь слегка пошевелиться.

Приблизившись, Т'ор видит глаза Спарды. Ужасные, пустые глаза, устремленные туда, откуда льется свет. Лорд-маршал все еще кричит. Т'ор поднимает глаза...

Сияющая сфера нависает над побитым кораблем. Две фигурки на носу совсем незаметны по сравнению с гигантской сияющей звездой. Она приближается к ним, все ближе и ближе, как будто ей интересно, кто пожаловал в ее мир. Ее лучи ощупывают мелкое судно, касаются двух чужаков, стараются понять, кто они и зачем пришли.

Спарда перестает кричать, опускает голову и поворачивается к Т'ору. Он плачет, но молодой рыцарь не понимает причины...

Она приподнимается над ним и заглядывает в его глаза. Он видит в них интерес, и от этого по коже пробегают мурашки. Он сам привел ее к этому, сам разрушил ее жизнь. И все благодаря любви к ней. И именно из-за этой любви он уже не может остановиться.

- Тогда, стоя на корабле под Звездой, мы осознали, кто мы есть на самом деле. Вечность мы считали себя высшей расой, идеальными созданиями. Но мы обманывали сами себя. В тщетной попытке унять боль разлуки Детус сделал нас по образу своей возлюбленной. Мы – всего лишь копия того, чего он был лишен, но алчно жаждал.

Хуже всего, та звезда породила мир, который лежит теперь за барьером. К нему ли рвался Детус? И если сейчас Детус предается любви с Хорус, что за звезда встретила нас? Ведь не могут двое править одним миром, а значит Детус обманут, как и все мы. Не в любви он, а в заточении, и не оберегаем мы покой его детей, а всего лишь играем по правилам светлых, стараясь выжить еще хоть чуть-чуть.

- Значит, это и есть Ересь?

- Да. Вернувшись, Спарда напал на Балтазара, потому что понял, что не сможет убедить его измениться. Не должны мы больше оберегать, мы должны идти через Барьер. Мы должны спасти своего Бога.

Она прижалась к его груди, обхватила руками его шею и тихо прошептала:

- Мы спасем...

Лорд-рыцарь Лепрекаус

Лорд-рыцарь Лепрекаус отвечает за очень важный домен – под его руководством находятся верфи флота.

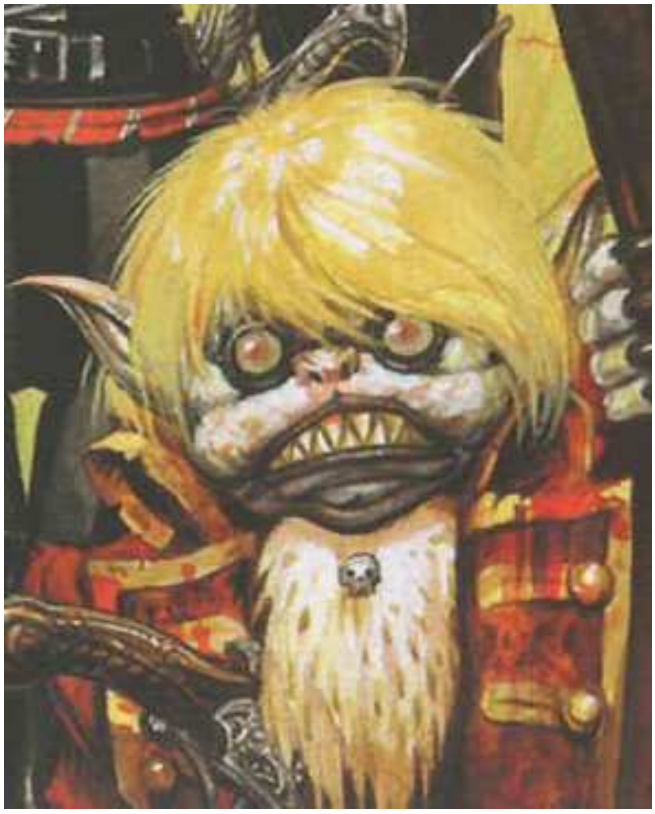
На территории своего домена Лепрекаус возвел закон в абсолют. Действительно, здесь тихо и спокойно, почти нет преступников и головорезов. Но и снисхождения здесь тоже нет. Виновный всегда несет наказание, хотя у любого есть право доказать свою невиновность.

В конце концов, домен Лепрекауса – второе после Прейскуранта место, где знают, что такое суд.

Секреты:

Конечно, лорд-рыцарь Лепрекаус не афиширует это, но он является одним из сильнейших эмоциональных колдунов. Именно он сейчас носит титул «Власть».

Игорь, мэр Прейскуранта



Как мэр центрального города формовщиков, Игорь вынужден балансировать между двумя корпорациями, постоянно лоббирующими свои интересы. Нельзя сказать, что ему это не нравится, однако порой это бывает очень сложно сделать.

С самого рождения Игорь шел к этому положению. Юный честолюбивый формовщик рано начал разбираться в хитросплетениях бизнеса и корпоративных интриг. Он всегда умел выбирать правельных союзников.

Немудрено, что очень скоро он занял одно из самых высоких мест в иерархии *Binara Forma Corpora*.

Секреты:

Игорь всегда умел выбирать союзников. Сотрудничая с Венерой, он обеспечил своим противникам огромные убытки от нападений пиратов, в то время как корабли поддерживавших Игоря корпоратов оставались нетронутыми.

Герцогиня Елизавета

Нынешняя глава лемура – весьма политически грамотная фигура. Активно сотрудничаа с лордами-рыцарями, Елизавета кропотливо создает нерушимый союз между двумя народами. Она правильно все рассчитала – уже сейчас главнейшими клиентами ласок являются рыцари и ни один бал не обходится без ее девочек. Бичи служат во флоте и войсках, заручаясь поддержкой своих любовников. Все это дает герцогине определнную власть над ситуацией.

Секреты:

Секрет герцогини прост: она прекрасно видит скорый закат Балтазара. Мало того, она сама прикладывает некоторые усилия, дабы приблизить этот знаменательный момент.

Вот только она уже давно решила, какой именно режим придет на смену нынешнему лорду-рыцарю. Темным нет нужды ставить пушечное мясо во граве всех народов. Рыцарям есть чем заняться у барьера, а править должна она и ее девочки.

Лэда

Лэда прекрасна. Самая желанная самка ордена, она также является одной из самых преданных слуг Балтазара.

Секреты:

Лэда сама не знает своего секрета – она дочь Балтазара. В свое время, еще будучи в трезвом уме, Балтазар желал заполучить наследника, дабы его правление перешло к нему. К сожалению, самка, выбраная Балтазаром для этой высокой чести, разродилась девочкой.

Это было одно из первых знамений помешательства Балтазара. В гневе он убил мать своего ребенка, посчитав, что та родила дочь только ради того, чтобы сместить Балтазара с трона и лишить его наследников. Ярость лорда-рыцаря ослепила его, но одновременно спасла ребенка – Балтазар просто на обратил на нее внимание.

Лазариус

Уникальный представитель народов темного ЭТОГО. Дело в том, что физиологически Лазариус – лемура, хотя он принадлежит к мужскому полу. Объяснить, как такое произошло, невозможно.

Лазариус – образен местной богемы. Он суперзвезда, путешествующая от города к городу, представляя себя как величайшее представление. Он поет, танцует, ставит драмы и комедии. Он пишет и позирует. Его можно встретить на любом мало мальски значимом мероприятии. У него масса поклонников и поклонниц, он вхож чуть ли не к самой герцогине.

Секреты:

Главный секрет Лазариуса не известен даже ему самому. Он был известен его матери, но она погибла спустя некоторое время после его рождения.

Дело в том, что отцом Лазариуса был светочь, и поскольку никогда ранее лемура не вступали в отношения с представителями светлого мира, последствия такого союза были непредсказуемы.

Непредсказуемы – да, но Лазариус весьма благодарен матери за то, что она сотворила его именно таким. Несмотря на то, что он – самец, он сохранил все черты лемура, и самки рыцарей, да и герцогиня порой, просто счастливы заполучить такой ценный приз хотя бы на час.

Такая бешенная популярнось является прекрасным щитом и от инквизиции, и от самого Балтазара.

Второй секрет состоит в том, что, сам того не подозревая, Лазариус явялется шпионом светлых. Кто-то в светлом мире смотрит на темных его глазами. Кстати, спаривание его матери с плененным светочем – это был эксперимент, санкционированный самой герцогиней.

Иные народы.

Люпины

Гигантские чудовища из глубин темного ЭТОГО. Очень сильные – но при этом чаще всего крайне тупые, единственно, для чего их можно использовать – это для сражений на Арене. Из люпинов состоял костяк армии Спарды во время Ереси.

Люпины имеют следующие расовые характеристики: *Сила к8, максимальная Сила к12+4, Бодрость к8, максимальная Бодрость к12+4, максимальный Ум к6, Гигант (+2 Стойкость, атакующий получает бонус +2 Драка), Когти – урон Сила + к8, скорость 8, Ярость, Обаяние -4.*

Мастер, я бы не рекомендовал давать возможность игрокам играть этой расой. Она имеет слишком много плюсов и слишком мало минусов.

Дикий люпин.

Хар-ки: *Сила к12+2, Ловкость к8, Ум к6, Дух к8, Бодрость к12+2*

Дополнительные хар-ки: *Скорость 8, Блок 6, Стойкость 11, Обаяние -4.*

Навыки: *Драка к8, Внимание к10+2, Выживание к12*

Подвохи: *Кровожадность (Большой), Смертельное Желание (Незначительный, с честью погибнуть в бою)*

Грани: *Бдительность, Берсерк, Боевые Рефлексы, Ярость*

Особые:

- *Когти – урон Сила + к8*

Феласки

Тупые создания. Возможно, они даже не наделены разумом. Самцы феласок бесполезны, да и встречаются крайне редко. А вот самки весьма полезны.

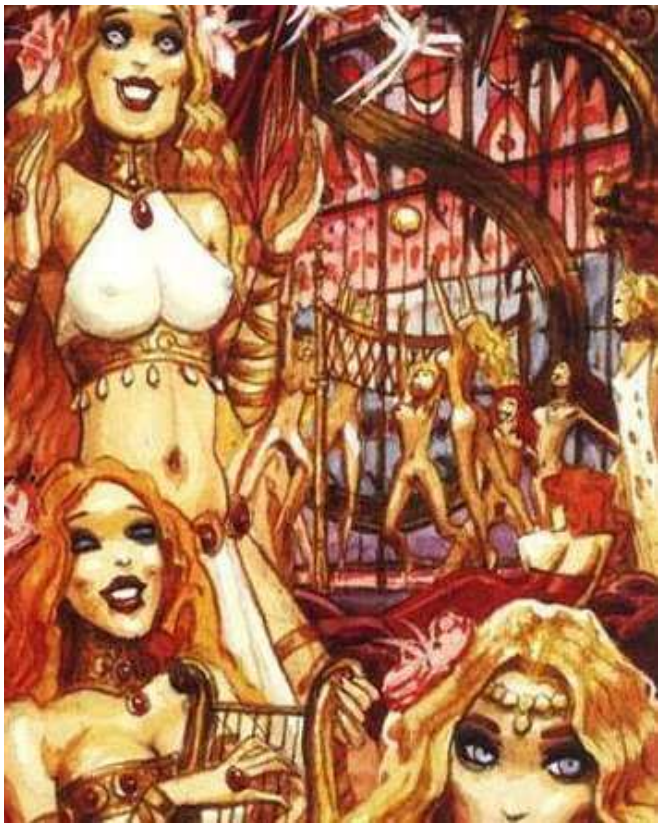
Дело в том, что самка феласки готова к случке круглый оборот, при этом у нее не может быть помета от другого вида. Исходя из этого самка феласки – почти идеальный партнер для секса.

Трупы

Бедолаги, некогда бывшие упырями, но изменившиеся в результате столкновения миров. Теперь их тела разлагаются, отчего они похожи на труп не первой свежести.

Поэтому трупы не допускаются в населеные пункты, охраняемые рыцарями обливиона. Трупы разносят заразу, от которой могут погибнуть сотни, что, естественно, не приветсвуеся никем.

Таури



Так называется этот странный вид, регулярно и очень часто выбрасываемый из НЕЧТО на странных металлических устройствах. Розовые (хотя среди них попадаются и представители с более темной кожей, иногда почти черной) не очень хороши в виде бойцов, зато достаточно усердно работают, а иногда среди них попадаются неплохие «игрушки». Таури также любят использовать дестопианцы для своих «нарядов».

Таури имеют следующие расовые характеристики: *Бонус грань*.

«Игрушка».

Хар-ки: *Сила к4, Ловкость к6, Ум к6, Дух к6, Бодрость к6*

Дополнительные хар-ки: *Скорость 5, Блок 2, Стойкость 5, Обаяние +2.*

Навыки: *Внимание к6, Драка к4, Треп к6*

Подвохи: *Боязнь (Большой, до ужаса боится смерти)*

Грани: *Привлекательность*

Конец?